

¡100% PC
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-PLAYER
TOP
595 ptas.
IVA INC.
AÑO IV ● Nº 37
100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
GEX
ENTER THE GECKO
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
COMMANDOS
HEART OF DARKNESS
FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII
TOWER
8 413042 303039
00037
CUATRO GRANDES Y UNA FERIA
CON NUESTRAS SECCIONES HABITUALES Y MUCHO MÁS...



AÑO IV - NÚMERO 37

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Ángel L. Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Pedro López, Luis Martínez

Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
93 213 42 29 / 970 47 44 35
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Begoña Álvarez
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



LA VICTORIA DE LA FERIA EMERGENTE

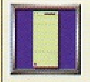
Como es sabido, ni el tiempo ni Paganini perdonan. Hace unos años, la principal cita anual para programadoras, distribuidoras y público interesado en el software de entretenimiento era el Entertainment Computer Trade Show, que tenía lugar, por entonces, dos veces al año en la ciudad de Londres. Poco a poco, una de las dos citas anuales se vio progresivamente desplaza por una emergente feria americana, conocida como E3 (Electronic Entertainment Expo), que empezó a celebrarse en la primera mitad del año, en las últimas semanas de la primavera. La nueva feria adquirió dimensiones tan considerables que ensombreció incluso la londinense que podíamos disfrutar varios meses después. Respecto al ECTS primaveral, se tuvo que ir con la música a otra parte.

Así pues, en este número, como corresponde, os damos cumplida cuenta de todo lo acaecido en la exposición americana líder del sector, que este año, una vez más, ha tenido lugar en la ciudad norteamericana de Atlanta. Hasta allí se ha desplazado uno de nuestros compañeros, que analiza a lo largo de dieciséis páginas de extenso reportaje la buenaventura lúdica que han descubierto las pitonisas del otro lado del Charco. El año que viene la feria se trasladará a la ciudad de Los Angeles, pero esperamos que la abundancia de expositores no se vea afectada por los calores californianos.

Por lo demás, tenemos que señalar que el Juego del Mes que nos ha conquistado en esta ocasión es nada más y nada menos que... ¡español! Se trata del genial Commandos, de los chicos del sello Pyro Studios, que viene a poner su granito de arena a la estrategia que sigue la estela de Command & Conquer. Sin embargo, los programadores españoles no se han limitado a imitar a su maestro, sino que han introducido un buen número de nuevas aportaciones. Otros títulos destacados de este número son Final Fantasy VII, Gex 3D y Heart of Darkness, todos ellos recomendados. El mes que viene te esperamos con muchas sorpresas más. ¡Hasta entonces!

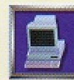
La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.

1. **Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.**
2. **La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.**
3. **Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).**
4. **La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.**
5. **Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.**


Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.

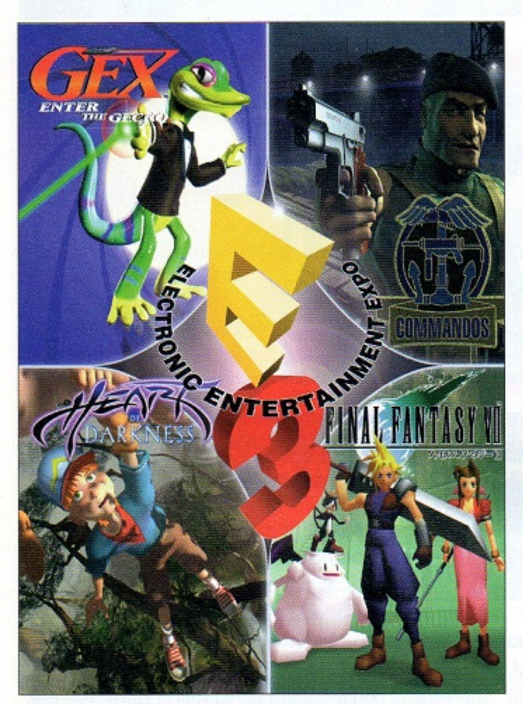

Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







La portada de este mes es compartida por el E3, feria de ferias, y por cuatro estupendos juegos de diversos géneros: Commandos, Final Fantasy VII, Gex 3D y Heart of Darkness. La alta calidad de todos ellos no dejará usuarios insatisfechos.

ÍNDICE

ESTE MES...



Mes tras mes procuramos ofreceros las mejores demos del momento, como ocurre esta vez con simuladores de la talla de Team Apache, de Mindscape, o F-15, de Jane's.

Como sabéis, nuestro CD nunca suele dar ningún problema, pero las configuraciones de los distintos PCs pueden llegar a ser infinitas, por lo que en estas líneas te ofreceremos algunos consejos para corregir los problemas más comunes. Uno que puede surgir es que el vídeo de presentación indique que no existe un descompresor adecuado. Esto puede deberse a que alguna demo ha tocado la configuración del *Media Player* de Windows.

La solución es sencilla: reinstala el *Vídeo for Windows* que encontrarás en el directorio UTIL/VFW11E del CD-ROM y se arreglará el problema. Otra posibilidad es que al poner un vídeo desde el Lanzador te indique un error de Windows (habitualmente "MMCxxxx:texto"); se debe a las diferentes versiones de *ActiveMovie*. Si te ocurre, ejecuta el vídeo desde el Explorador de Programas. Esperemos que esto te ayude; si surgen más dudas te las iremos solucionando.



Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.

TEAM APACHE



Este excelente simulador de helicóptero de la compañía Mindscape impresionará a los aficionados a este género, sobre todo si cuentan con una tarjeta aceleradora de los gráficos tridimensionales. Dentro del CD-ROM de este mes te ofrecemos la demo jugable de este título, que requiere instalación en tu disco duro. El lanzador te conduce hasta su programa instalador. Además, hemos incluido un *trailer* de presentación (sin sonido) para que puedas ver diferentes aspectos de este juego.











L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable, visible desde el disco duro

FINAL FANTASY VII



Por fin llega hasta nosotros la conversión del mejor programa de la consola Playstation de Sony. Se trata de un excelente juego de rol al estilo japonés que encandilará a todos los usuarios por la excelente calidad técnica que ofrece, sobre todo en lo que se refiere al apartado gráfico, con imágenes al más puro estilo *manga*. En este *trailer* podrás ver diferentes secuencias del mismo, aderezadas por una banda sonora original muy atractiva.





HEART OF DARKNESS

Otro de los juegos más esperados por los usuarios de PC es este **Heart of Darkness**, de los franceses de Amazing Studios, que lleva ya años en el candelero. En este *trailer* podrás ver diferentes fases, así como las secuencias de introducción del título. Al igual que otros vídeos, puedes ejecutarlo tanto desde el lanzador como del Explorador de tu Windows.





F-15



F-15 es un excelente simulador de vuelo de Jane's. En el CD-ROM de este mes te ofrecemos su demo jugable, la cual te permitirá gozar de un nivel de este juego, sobre todo si posees una aceleradora 3D. El lanzador te conduce hasta el instalador de la misma. Una vez se haya instalado el programa, tienes que ejecutar el fichero F15DEMO.EXE desde el directorio en el que lo hayas instalado. Además, hemos incluido un *trailer* de presentación del juego. La demo jugable requiere de un *joystick* para su correcto funcionamiento.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: 91 6614211
Fax: 91 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

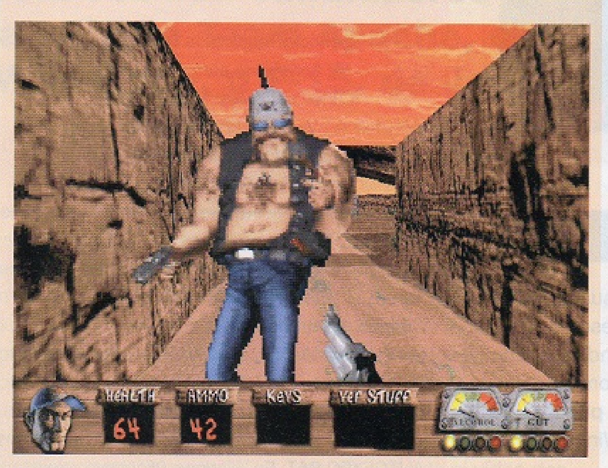
- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

CONTENIDO CD-ROM



REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN

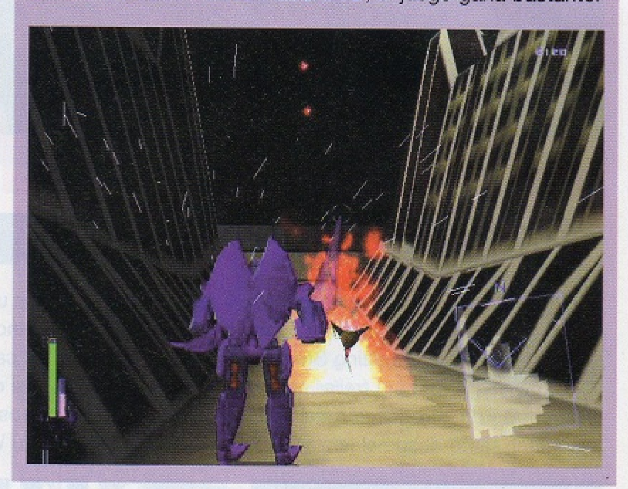
La continuación de **Redneck Rampage** es aún más loca, si cabe. Aparte de enfrentarse a los mayores paletos rurales (bastante típicos de los Estados Unidos) y de utilizar las armas más extrañas, ahora podrás usar una moto y una lancha en tus aventuras. Este *trailer* te muestra algunas de sus misiones más interesantes, aderezadas por una melodía de aquellos lares.

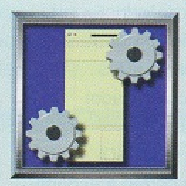


BEAST WARS

El juego basado en la serie de dibujos animados **Beast Wars** es un arcade de 3D donde controlamos a nuestro robot favorito. La demo que te ofrecemos te muestra uno de sus niveles. Requiere instalación en disco duro, por lo que el lanzador del CD-ROM te conduce hasta la misma. Una vez hecho esto, ejecuta el fichero BWDEMO.EXE desde el directorio donde se encuentre instalada la demo. Si cuentas con una aceleradora 3D, el juego gana bastante.







SALVAPANTALLAS DE GEX 3D

Al igual que hicimos el mes pasado con el salvapantallas del programa *Pandemonium 2*, en esta ocasión os ofrecemos el del título de plataformas Gex 3D, con el divertido reptil como protagonista. El algunos equipos es posible que la instalación no funcione correctamente. Si todo marcha bien, podrás seleccionar el salvapantallas, con imágenes renderizadas de los personajes, desde las propiedades de tu escritorio.

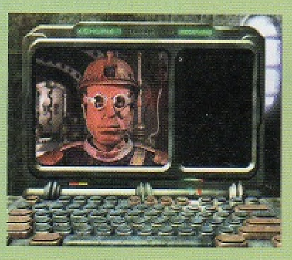




K.K.N.D. 2: KROSSFIRE

La demo de la continuación de *Kill, Krush 'N Destroy* que te ofrecemos en el CD-ROM es jugable desde el interior del disco duro. El lanzador te conduce hasta el instalador de la misma. Después podrás disfrutar de una de sus entretenidas misiones, donde además descubrirás cómo funcionan sus menús de construcción de unidades. La verdad es que los chicos australianos de Melbourne House han mejorado bastante el juego; tanto, que esta segunda parte quizá logre llegar a más aficionados.









CONTENIDO CD-ROM

XENOCRACY



Este título de Grolier Interactive y Simis combina arcade espacial con retazos de estrategia: debes decidir a qué mundo o satélite defenderás o a qué naves atacarás para atrapar su carga. Con tarjetas 3D su *look* es impresionante. En el *trailer* que te ofrecemos en el CD-ROM podrás ver diferentes aspectos del programa.



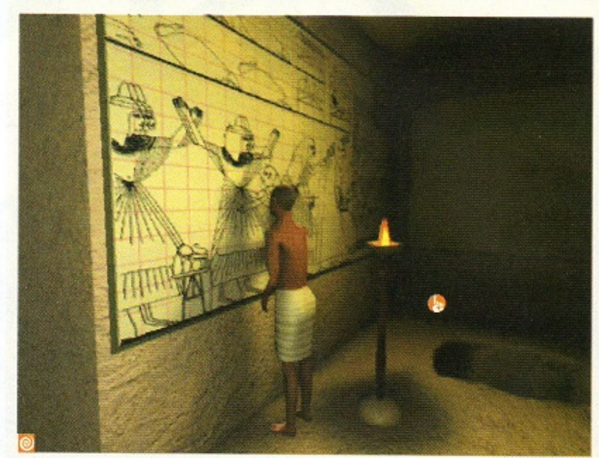




EGIPTO 1156 A.C.



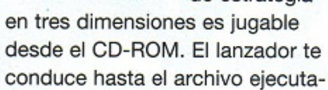
Continuamos con los *trailers* de los juegos más actuales. En éste del último juego de Cryo, producto de su colaboración con Canal+ Multimedia, encontramos una desarrollada historia basada en la cultura egipcia. El vídeo es más un "Cómo se hizo..." del juego que un *trailer* de presentación.

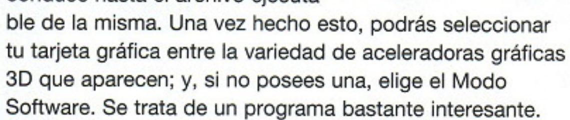


ARMOR COMMAND



La demo de este entretenido programa de estrategia en tres dimensiones es jugable desde el CD-ROM. El lanzador te conduce hasta el archivo ejecutable de la misma. Una vez hecho esto, podrás seleccionar tu tarjeta gráfica entre la variedad de aceleradoras gráficas 3D que aparecen; y, si no posees una, elige el Modo Software. Se trata de un programa bastante interesante.



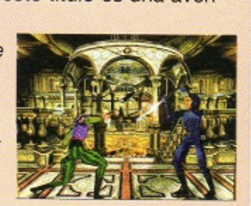




QUEEN THE EYE



Acompañado de la música de Queen, grupo del fallecido Freddie Mercury, la versión final de este título es una aventura gráfica con toques de arcade de acción al estilo de la saga *Alone in the Dark*. El lanzador de demos te conduce hasta su fichero instalador, ya que requiere ser instalada en disco duro. ¡Que no se te olvide configurar tu tarjeta de sonido!



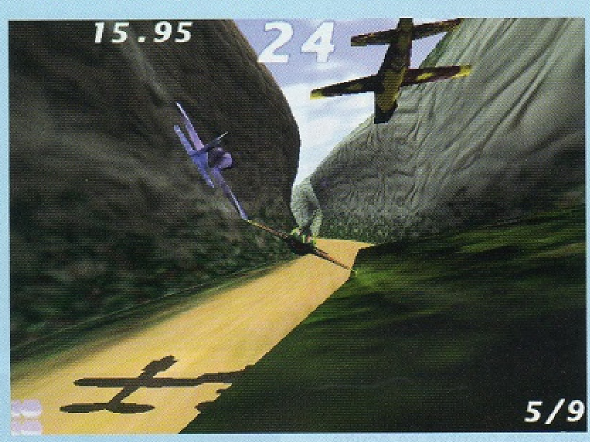




PLANE CRAZY

Aunque sus protagonistas son pequeños aviones, se trata de un juego de carreras como cualquier otro, aunque mucho más divertido debido a su *look* gráfico. El lanzador de demos te conduce hasta el fichero instalador de la misma, ya que requiere ser instalada en disco duro. En algunos ordenadores esta versión demo puede no funcionar si tienes conectado algún *joystick*.







PANZER COMMANDER

Para finalizar este mes te ofrecemos la demo jugable del simulador de tanques de la compañía SSI, que se aventura en un género para ella desconocido. El lanzador de demos te conduce hasta el fichero instalador de la misma, ya que requiere ser instalada dentro de tu disco duro. Por otra parte, también en esta ocasión hemos añadido un *trailer* de presentación (sin sonido) para que veas las diferentes fases del juego.





STARFLEET ACADEMY CHEKOV'S LOST MISSIONS

Las Misiones Perdidas de Chekov es un disco de misiones del interesante simulador de vuelo de la saga espacial Star Trek, que cuenta con la participación de uno de los lugartenientes del capitán Kirk y su nave Enterprise, Chekov.

Tanto los aficionados a este género de altos vuelos como los *trekkies* de toda la vida disfrutarán enormemente con un producto que alargará la vida del programa original. Dentro de muy poco lo tendrás en tu pantalla chica.







MAXI-KIT DE VERANO

A pesar del colapso que se ha producido por esta noticia (y los responsables del mismo nos entienden perfectamente...), os anunciamos que los señores de Ubi Soft ofrecen a un precio más que asequible un interesante *pack* compuesto por la tarjeta de sonido Maxi Sound 64 Home Studio y el grabador Maxi CD-R. Gracias a este interesante *pack* no sólo serás capaz de grabar CDs de todo tipo, sino también de componer y grabar tu propia música.



NIGHT LONG

Bajo este nombre se oculta una interesante aventura gráfica programada por la compañía Team 17. Ambientada en un entorno futurista, tiene ciertas reminiscencias del clásico del cine *Blade Runner*, traslado no ha mucho a videojuego. Por otra parte, debemos comentaros que los chicos de esta compañía inglesa pronto sacarán el disco de misiones de Worms 2 con la misma denominación que la primera continuación: *Reinforcements!*

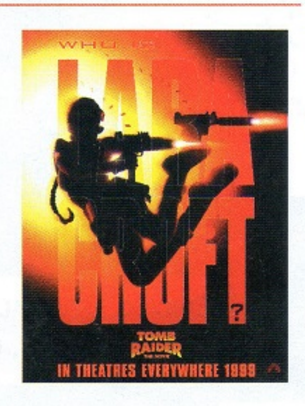




TOMB RAIDER, LA PELÍCULA

El año próximo disfrutaremos de un film que toma como base un videojuego. Se trata de *Tomb Raider*, que ha alcanzado justa fama merced a las bondades de su protagonista, Lara Croft, que tiene todas las bazas para convertirse en estrella del celuloide.

Mantienen en el más estricto secreto quién será la actriz que la encarne, así que la sorpresa está asegurada.



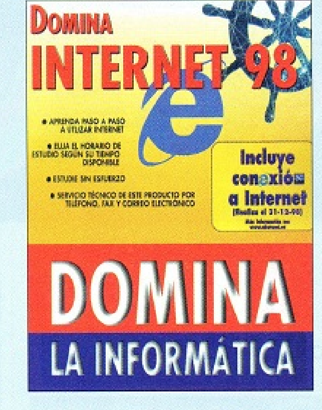
NUEVO PACK LOGITECH

Esta compañía, especializada en los periféricos lúdicos, pone en circulación un paquete dirigido principalmente a aficionados a simuladores de fútbol. Llamado **ThunderPad Digital & Actua Soccer 2**, incluye el juego *Actua Socer 2*, dos *gamepads* ThunderPad Digital y un cable en forma de Y que permitirá cómodamente el enfrentamiento entre dos amigos en un PC.

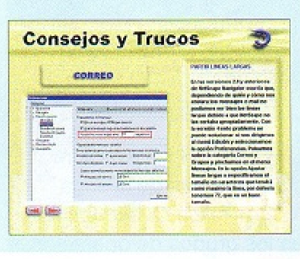


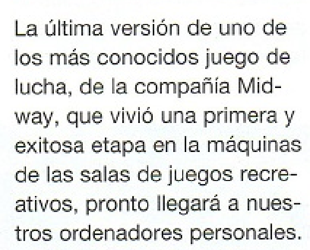
DOMINA INTERNET 98

Abeto Editorial continúa ofreciéndonos títulos de su serie DOMINA LA INFORMÁTICA con la actualización de este año de uno de sus programas estrella, *Domina Internet*. El nuevo **Domina Internet 98** te permite descubrir paso a paso la utilización de la Red de redes. Los temas que son tratados van desde la conexión hasta la videoconferencia y telefonía por Internet, pasando por el correo electrónico, las transferencias de archivos (FTP), los canales de IRC (*Internet Relay Chat*), etcétera. Verán la luz dos versiones distintas de este programa multimedia imprescindible para quien desee profundizar en el conocimiento de Internet. La primera de ellas tiene un precio de 3.995 pesetas e incluye una conexión gratuita a Internet, duradera hasta el 31 de diciembre de 1998. La otra cuesta 2.995 y no incluye la conexión. Para más información o pedidos puedes llamar a Abeto Editorial, teléfono 91 6614211.





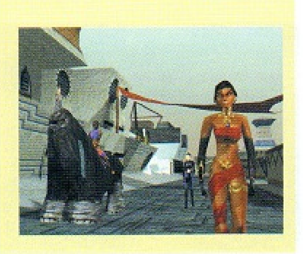






OMIKRON

Eidos continúa haciéndose con los mejores productos del mercado. Como sucediera con *Commandos* y la compañía Pyro Studios, nos ofrecerá este interesantísimo programa de los ingleses de Quantic Dream. Se trata de una aventura gráfica 3D ambientada en un atractivo mundo futurista. Si posees una tarjeta 3D, no dudes en acercarte a un título que promete muchas horas de diversión.



MORTAL KOMBAT 4

La última versión de uno de los más conocidos juego de lucha, de la compañía Midway, que vivió una primera y exitosa etapa en la máquinas de las salas de juegos recreativos, pronto llegará a nuestros ordenadores personales.

En esta ocasión se emplean las tres dimensiones, por lo que una tarjeta aceleradora de los gráficos 3D se hará más que recomendable. Por lo demás, se trata del mismo programa de siempre, que todos hemos jugado alguna vez: muchos luchadores, magias espectaculares, y los alucinantes "Fatalities".





BREVES

VOODOO BANSHEE

Dentro de poco, los bolsillos menos agraciados estarán agradecidos a la compañía VooDoo Graphics, pues su nuevo *chipset* saldrá al mercado a un precio bastante más barato. Ubi Soft y Guillemot International, que ya colaboraran con VooDoo con sus tarjetas Maxi Gamer 3Dfx VooDoo^1 y VooDoo^2, han anunciado que lanzarán una tarjeta gráfica que incluirá el mencionado *chip*.

JOHN HURT LÚDICO

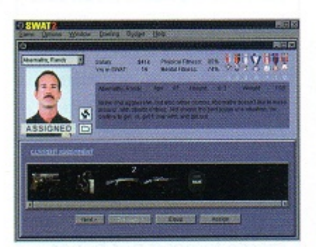
El actor británico, mundialmente famoso por haber protagonizado filmes de la talla de *El hombre elefante*, *1984* o *Alien* (quién no recuerda cómo le salía una *alien* del cuerpo) y que recientemente ha visto reactivada su carrera en títulos como *El prado* o *Contact*, ha participado en un videojuego, como han hecho sus colegas Christopher Walken, Christopher Lloyd y otros muchos. Se trata de la aventura gráfica **Tender Loving Care**. Programado por la compañía Aftermath, no sabemos si cruzará nuestras fronteras, pero ya está en circulación en Gran Bretaña.

RAILROAD TYCOON 2

El famoso programa de Sid Meier vivirá su segunda edición en muy poco tiempo, merced al éxito cosechado por la primera parte. Las mejoras técnicas son su principal baza, pues el argumento se presume similar. El nuevo título ofrecerá resoluciones de hasta 1024x768 *pixels* a 16 *bits* de color, así como múltiples zonas geográficas, 51 locomotoras, 34 tipos de vagones de carga y un largo etcétera.

S.W.A.T. 2

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

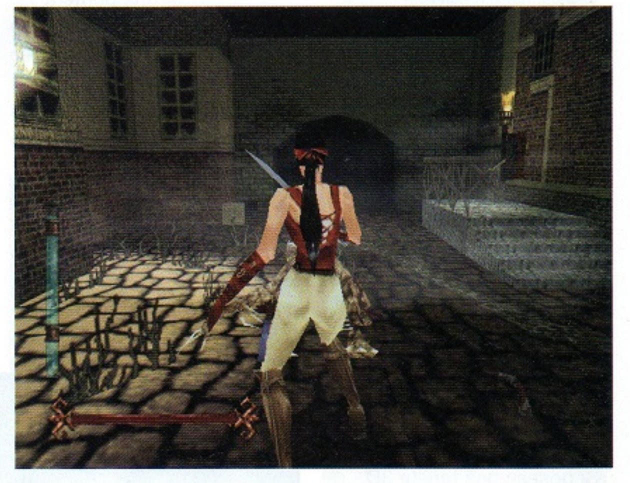





La antigua aventura gráfica de la saga *Police Quest*, basada en los grupos de operaciones especiales de la policía norteamericana, se ha transformado en esta ocasión en un excelente programa de estrategia en tiempo real.

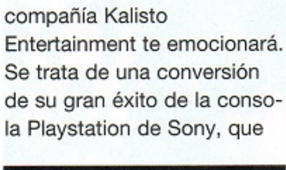
En él controlaremos nuestras diferentes unidades (cada una con sus peculiares características) para acometer las distintas misiones que nos encarguen las altas instancias. Los objetivos varían entre rescate de secuestrados, desactivación de artefactos explosivos, etcétera.





NIGHTMARE CREATURES

COMPAÑÍA: KALISTO/ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

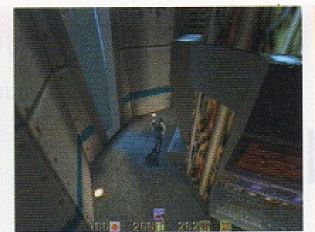


Si te gustan los arcades 3D al estilo del nunca suficientemente ponderado *Tomb Raider*, este curioso programa de la compañía Kalisto Entertainment te emocionará. Se trata de una conversión de su gran éxito de la consola Playstation de Sony, que transcurre en la hermosa época victoriana del Londres del siglo pasado.

Nuestra misión en el juego consistirá en controlar a un hombre o una mujer, los cuales se enfrentarán a "cienes y cienes" de *zombies* de todo tipo, hombres lobo y espectros diversos que abarrotan la ciudad. Gráficamente es un título espectacular, sobre todo si contamos con una tarjeta aceleradora 3D instalada en nuestro equipo.



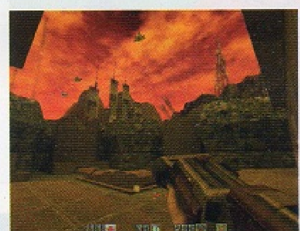


QUAKE 2: THE RECKONING

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Por fin sale a la calle un *pack* de misiones oficial para la segunda entrega de *Quake*. Como ya hiciera en su día Activision con el original, ahora sale este **The Reckoning**, que cuenta con nuevos enemigos y "mapeados". Como curiosidad, cabe destacar que el paquete se trata de una creación de los señores de Xatrix, los creadores de *Redneck Rampage* original.

CYBERSTORM 2

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Aunque el primer programa que completaron de esta serie *Cyberstorm* los chicos de la compañía Sierra pasó sin pena ni gloria por nuestro país, esta secuela tiene muchas más posibilidades, sobre todo por sus notables mejoras gráficas.

Se trata de un título de estrategia por turnos basado en guerras de robots, los cuales deben invadir los diferentes planetas, localizando al enemigo y eliminándolo. En esta segunda parte también se le ha dado un mayor énfasis al factor económico de la estrategia.



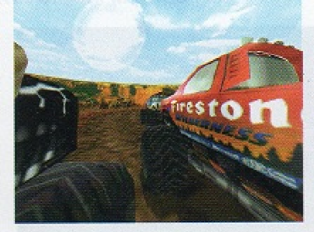
MONSTER TRUCK MADNESS 2

COMPAÑÍA: MICROSOFT ● DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

La segunda parte de *Monster Truck Madness* tiene bastantes cosas a su favor, sobre todo en el aspecto gráfico. Los señores de Microsoft demuestran que han aprendido a manejar las excelencias que aportan las aceleradoras gráficas 3D en lo que a luces, transparencias y reflejos se refiere. Es, por tanto, técnicamente superior a la primera entrega de la serie.

La jugabilidad es bastante parecida, pero el número de circuitos es más elevado, así como el diseño de los distintos vehículos. En la versión final es posible que se incluya un editor de circuitos.







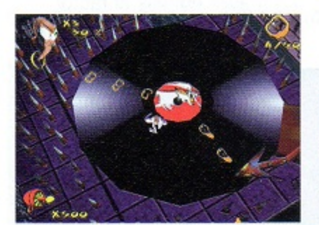


EARTHWORM JIM 3D

COMPAÑÍA: INTERPLAY ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



El héroe de Shiny ha pasado por todas las consolas y ordenadores personales. Con sólo dos programas ya se ha hecho bastante famoso como divertida mascota, pero ha decidido pasarse a las 3D, donde ha tomado un *look* mucho más elaborado que el primitivo. Si posees una tarjeta aceleradora 3D, podrás disfrutar de las nuevas aventuras de este pequeño gusano que con su poderosa armadura no tiene nada que temer de los enemigos más rudos y peligrosos que se le ponen delante. Lo de las 3D ha sido todo un acierto y, aunque te recordará a producciones actuales como *Croc* o *Gex 3D*, se trata de un título altamente recomendable.



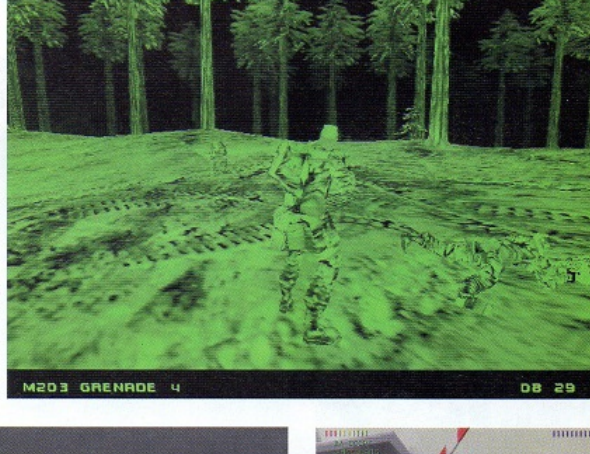






SPEC OPS

COMPAÑÍA: ZOMBIE ● DISTRIBUIDOR: ERBE



Uno de los juegos que más ha dado que hablar en Estados Unidos durante los últimos meses es este peculiar **Spec Ops** de la compañía Zombie Entertainment.

Se trata de un arcade tridimensional que combina varios estilos en un ambiente militar, donde controlaremos a un grupo de soldados de las fuerzas especiales norteamericanas. Decimos lo de varios estilos porque, si vemos a nuestro protagonista desde fuera, parece un *Tomb Raider* de la mejor especie, mientras que si optamos por la primera persona pensarás en títulos como *Doom* o *Quake*.

Por lo demás, se pueden controlar diferentes vehículos y estas fuerzas de elite pueden manejar multitud de armas diferentes. Los aficionados a cualquiera de los dos géneros mencionados disfrutarán a lo grande.







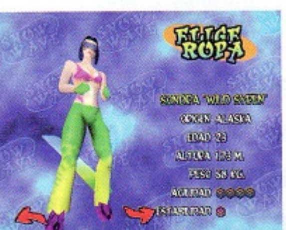


SNOW WAVE AVALANCHE

COMPAÑÍA: HAMMER ● DISTRIBUIDOR: HAMMER

Parece ser que los programadores españoles están empezando a tomárselo en serio. Es una excelente noticia para todos los aficionados españoles, que pueden contar con programas de gran calidad dentro de nuestras propias fronteras.

En efecto, después de la grata sorpresa del Juego del Mes de este mismo número, *Commandos*, un excelente producto patrio, nos llega este prometedor **Snow Wave Avalanche**. Se trata de un simulador de *snowboard* con unos gráficos impresionantes. Posee, además, numerosos corredores, así como circuitos. Con una banda sonora del grupo Mata Mala, necesitarás una tarjeta 3D para disfrutar de sus refrescantes deslizamientos.













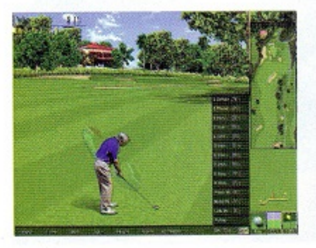




GOLF 3.0

COMPAÑÍA: MICROSOFT ● DISTRIBUIDOR: MICROSOFT

Esta nueva edición del juego de Golf de Microsoft ahora ha sido actualizado con el motor de *Links LS*. Entre algunas de sus peculiaridades hay que destacar que ofrece bastantes campos donde disfrutar de los partidos. Lo mejor, sin duda, de esta versión será jugar en Internet contra gente de todo el planeta en el servidor The Zone de la propia Microsoft.









GUARDIANS: AGENTS OF JUSTICE

COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Uno de los programas más esperados de los últimos tiempos, aunque sólo sea por el largo tiempo que han tardado en lanzarlo a la calle, es este **Guardians: Agents of Justice**. Su desarrollo está basado en un grupo de superhéroes que deben defender la ciudad de todos los malvados que intentan apoderarse de la misma. Visto desde una perspectiva totalmente isométrica, cuenta con unos gráficos bastantes interesantes. Gustará a los conocedores de los cómics de este género, especialmente a los salidos de la factoría Marvel, que tanto nos dio y nos da.



COMMANDOS: ENEMY'S BEHIND THE LINES

El alto mando sabe que hay que eliminar el radar del puerto. Las posiciones avanzarán y se salvarán muchas vidas. La misión debe asignarse al mejor hombre de la compañía, el único que va a ser capaz llevarla a cabo: tú.

Empezar a comentar un juego diciendo su procedencia no es muy habitual. Sin embargo, que el *megagame* de este mes haya recaído en un producto desarrollado en nuestro país (Pyro Studios) es algo que nos llena, por qué no decirlo, de orgullo. No en vano, una de las piedras de toque de la programación en esta piel de toro de nuestras entrañas ha sido el mercado lúdico. Los títulos que han ido apareciendo bajo nuestra bandera han sido siempre escasos, más aún si buscamos un mínimo de calidad.

RECOMENDADO

Esperamos que **Commandos** no sea una excepción, sino un ejemplo que seguir. Sin embargo, este mundillo del software lúdico es más



complicado de lo que se podría prever e invertir un fuerte capital en el desarrollo de un proyecto que puede necesitar un largo periodo de programación está reservado a grandes empresas. El resultado es que Eidos ha adquirido los derechos de distribución en el extranjero del juego y por tanto las primeras versiones, como la comentada en este artículo, aparecen en inglés.

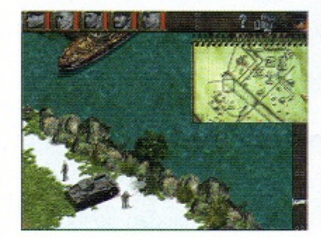
Aun así, Proein S.A., la distribuidora en España, ha prometido que, al salir a la venta, nos ofrecerán la consiguiente traducción a nuestro idioma, algo que en este caso consideramos totalmente indispensable. El juego ha contado con curiosas anécdotas, como la censura en un país considerado avanzado como es Alemania, debido a la aparición de esvásticas, cosa por otro lado inevitable dado el tema del programa.

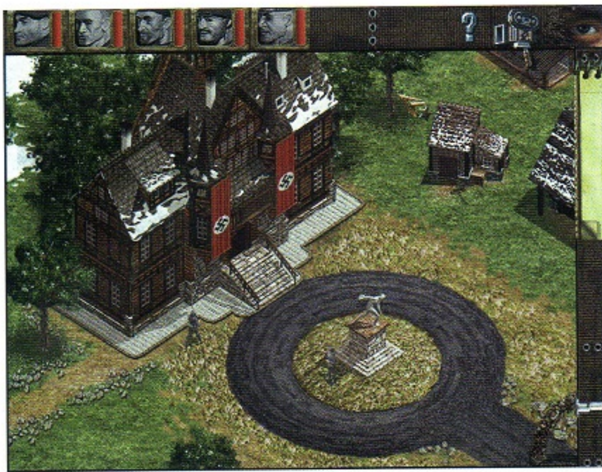
Commandos va a suponer una auténtica revolución en un campo tan de moda como es la estrategia. Hasta ahora, intentando simplificar, podríamos separar los *wargames* en turnos y tiempo real, con algunos títulos que intentaban mezclar ambos campos. El tiempo real es demasiado trepidante para los amantes de las estrategias recapacitadas, mientras que los turnos aburrían tempranamente a los que buscaban una tensión de juego en todo momento. La mezcla de ambos, normalmente, no contentaba a ningún grupo.

Commandos va mas allá de esta clasificación. Si queremos buscar alguna reminiscencia en el pasado, podríamos hablar de *X-COM* o la saga *Syndicate*, pero la distancia sobre ellos hace prácticamente imposible una comparación de este tipo.











El juego se desarrolla en tiempo real; sin embargo, es necesario planificar meditadamente la forma más adecuada de realizar los objetivos que nos sean asignados. Una vez decidido el camino que seguir, el desarrollo de las acciones debe ser el más rápido y preciso posible. El fundamento del juego obliga a que estas misiones sean realizadas por un pequeño grupo de hombres, pues sería imposible realizarlo con un ejército a gran escala. Piensa, actúa y deja las mínimas huellas de tu paso; cómo hacerlo depende únicamente de ti.

El programa está ambientado en la Segunda Guerra Mundial, algo de agradecer, pues ya empezamos a estar cansados de la eterna conquista galáctica. Dada la rápida y amplia ocupación nazi, un ataque masivo a gran escala de los aliados era completamente inviable, por lo que se elegía a hombres de elite para realizar misiones con el objetivo de boicotear importantes objetivos estratégicos.

Tú eres el encargado de controlar a esos hombres, escogidos en 24 misiones a cuál más complicada. Nada más empezar y como será la norma al conseguir completar la misión, aparecerá un vídeo con secuencias reales del conflicto, tras el cual recibirás las órdenes que debes





cumplir. Una vez leídas, aparecerá el terreno en el cual tienes que actuar, con una competa explicación, a la vez que un *zoom*, de los puntos más conflictivos.

El número de hombres asignado dependerá de las necesidades de la misión, con un máximo de seis, cada uno con sus propias características. En la mayoría de los casos es indispensable uno para cada parte, por lo que una eliminación temprana de alguno puedo obligarnos a repetir la misión.

Los personajes son: un boina verde, el más fuerte y rápido; un espía, capaz de usar uniformes enemigos para pasar inadvertido; un francotirador, que podrá eliminar guardias en posiciones inaccesibles; un marine, el único que puede bucear; el conductor, que puede manejar todo tipo de vehículos; y, por último, un experto en explosivos. Como único denominador común de todos ellos está la capacidad de usar la pistola que portan.

A tu derecha aparecerá un mapa del contorno, donde tus hombres serán símbolos azules y los enemigos, rojos. Además, dispondrás de una pequeña ayuda con pistas de los pasos fundamentales que tienes que seguir. Sin embargo, el desarrollo general lo debes decidir tú, con una libertad de acción completa, partiendo de la base de que actuar con el mayor sigilo será fundamental. Mientras no seamos descubiertos contaremos con el factor sorpresa de nuestro lado.



ALTERNATIVAS



ARMY MEN
3DO Games•Proein, S.A.
Otro juego de estrategia basado en la Segunda Guerra Mundial.



SOLDIERS AT WARS
SSI•Proein, S.A.
Un juego de estrategia de la misma época pero bastante pobre.



PANZER COMANDER
SSI•Proein, S.A.
Un simulador de tanques de la Segunda Guerra Mundial.







Cada soldado enemigo tiene una zona de visión en forma de cono, a través de la cual será capaz de observar cualquier cambio; si lo cree conveniente, dará la alarma. Para mayor desgracia esto significará la llegada de más guardias que en ese momento no estaban de servicio o que dormían plácidamente en sus barracas.

Los guardias no sólo darán la alarma por localizar a algún componente de nuestro grupo, sino que pueden hacerlo ante cualquier situación anómala, como encontrar un cadáver o unas pisadas en la nieve. Ocultar las pruebas de nuestras incursiones, por ejemplo, dejando los cadáveres escondidos, también es fundamental.

En este sentido se ha cuidado la inteligencia artificial hasta límites insospechados. Es capaz de controlar hasta 40 vehículos y tropas distintas y se ha implementado la capacidad auditiva de los mismos, con lo que usar armas blancas siempre será más seguro que las armas de fuego.

Todo ello implica una dificultad tremenda a la vez que adictiva. Es raro no probar todas las combinaciones antes de caer en la desesperación. Es necesario el estudio de todas las zonas de visión enemigas para poder encontrar el punto débil adecuado por el que infiltrarse.

Debemos intentar conseguir siempre la espalda enemiga, con la ventaja que ello supone. Además, disponemos de una cámara con la posibilidad de seguir el movimiento de los centinelas; hasta seis a la vez podrás observar en pantalla.

Por si fuera poco el derroche de imaginación y buen hacer, al programa le acompaña un tremendo trabajo técnico que ha dado sus frutos de una manera sobresaliente. Desde una perspectiva isométrica, con una representación perfecta de más de 350



estructuras, vehículos y armas de la época, observaremos nuestro entorno.

El trabajo para simular a la perfección un entorno tridimensional ha sido arduo, diseñando primeramente las estructuras para luego extrapolar a las unidades para que ellas la entiendan como tal y por tanto reaccionen de acuerdo a lo que se encuentren delante. Un trabajo de chinos hecho en casa.

También se ha puesto mucho cuidado en lo que respecta a las zonas de visión por lo fundamental que resulta en el juego. Realmente no hay objetos de "adorno" y la gran mayoría, desde los automóviles hasta bunkers con ametralladoras, etc., pueden utilizarse si las creemos necesarias. No se puede pedir más si tenemos en cuenta que la base de todo son *sprites*, eso sí, trabajados al máximo.

El programa ofrece un buen número de posibilidades de resolución para poder adaptarlo al equipo que poseas, con un tope de 1024x768, sólo recomendado para monitores de más de 17".

Aun siendo capaces de controlar más área de juego, corremos el riesgo de perder de vista a nuestros hombres por su reducido tamaño.

La música y los efectos especiales no resaltan como el resto de los aspectos del juego. Sin embargo, acompañan en todo momento sin molestar, siendo totalmente innecesaria su desconexión.

El juego en red permite a seis usuarios asumir los respectivos roles del juego. Es entonces cuando éste alcanza su máxima jugabilidad.

Nos encontramos ante una auténtica revolución en el mundo de la estrategia en nuestros PCs. No dudamos de que, con el paso del tiempo, **Commandos** se va a convertir en un clásico y va a ser indispensable en toda "juegoteca" que se precie.

El destino ha querido que, por una vez, el acierto haya caído del lado de nuestras fronteras. Un buen ejemplo que esperamos tenga continuidad en el futuro.

L. MARTÍNEZ



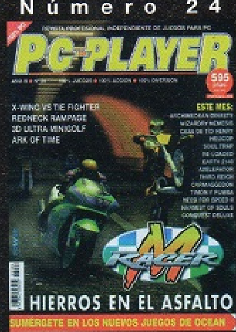




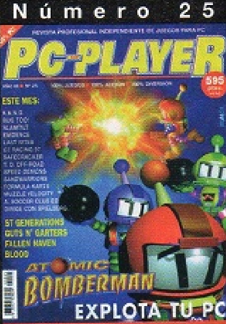
Número 23

VUELVEN LOS AÑOS SETENTA
TODAS LAS NOVEDADES DE GREMLIN

Número 24

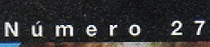


Número 25



Número 26

TODAS LAS NOVEDADES DE LA PRÓXIMA TEMPORADA

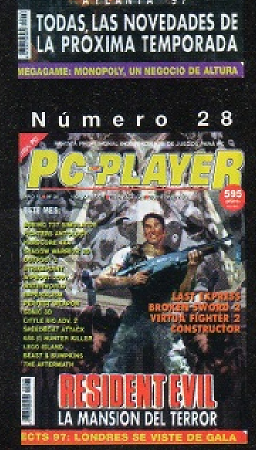


Número 27





Número 28



Número 29



Número 30



Número 31



EL REY DE LOS JUEGOS

Si quieres ganar todas las batallas, ser el más rápido, cargarte a todos los monstruos, resolver los más complicados enigmas y vencer a todos tus amiguetes.

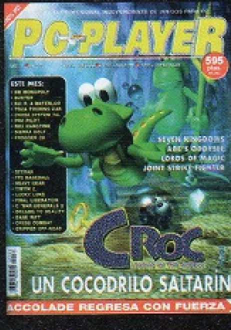
Pídenos los números atrasados;

llenos de trucos, secretos, estrategias, demos, imágenes, consejos, y los comentarios de los mejores especialistas.

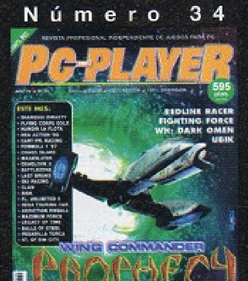
Número 32



Número 33



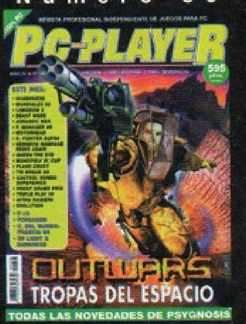
Número 34



Número 35



Número 36



GEX 3D: ENTER THE GECKO

Vuelve a las pantallas de nuestros ordenadores Gex, un simpático lagarto que se popularizó hace algún tiempo con un título de plataformas.



Nos llega un nuevo arcade de plataformas, en este caso en tres dimensiones. Los más tradicionales arcades han salido de las videoconsolas para conquistar nuestros PCs. Se trata de la continuación de *Gex*, un divertido título distribuido por Microsoft hace algo más de un año.



Aquella primera parte consistía en un programa de plataformas tradicional en dos dimensiones, con algunas y curiosas posibilidades que lo diferenciaban de otros títulos similares, como la de trepar por algunas paredes de los escenarios.

Como suele ocurrir con casi todos los programas de cierto éxito, no tarda en llegar la segunda parte. En este caso, más que de una continuación, se trata de una evolución hacia un juego bastante diferente. Siguiendo el estilo impulsado por *Super Mario 64*, donde el bueno de Mario pasó a las tres dimensiones, nuestro simpático lagarto ha conseguido una dimensión más sobre la versión precedente. El título tiene muchas características comunes con *Croc*, juego del mes en un número anterior de nuestra revista. Incluso el protagonista tienen similitudes físicas.

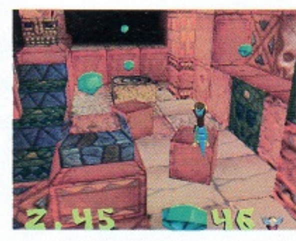
RECOMENDADO

La historia no es demasiado compleja. Nuestro héroe descansaba confortablemente frente a su televisor cuando dos agentes del estado se presentaron en su salón. El villano de la primera parte había escapado y había vuelto a dominar el mundo de los medios. El mundo necesitaba de la ayuda del bueno de Gex que, por su parte, aceptó su responsabilidad a cambio de un puñado de dólares.

Aquí es donde empieza nuestra cooperación con Gex. Apareceremos en un mundo tridimensional en el que nos encontraremos con todo tipo de televisiones. En cada una de ellas hay un número de mandos a distancia que indican las misiones que nos quedan para superar ese nivel.

Una vez superados los niveles de cada zona se nos irán abriendo las puertas para nuevas zonas donde deberemos superar otros niveles hasta llegar al enemigo final, que tendremos que eliminar, desde luego.

Los niveles son diferentes según el tipo de programación al que pertenezcan. Unos serán en el campo,





otros en una tétrica misión, otros en un barrio marginal, etcétera. La variedad es bastante grande y completa el juego. En cada misión tendremos que realizar objetivos



diferentes, dentro del mismo nivel. En algún caso hay que obtener un objeto; en otros bastará con eliminar a algunos enemigos.

A lo largo de todo el juego encontraremos elementos que nos serán de gran ayuda a la hora de continuar con nuestra misión. En primer lugar habrá una serie de objetos a lo largo de todo el "mapeado" que variarán de misión en misión. En unos casos serán zanahorias, en otros botes de coca-cola o calaveras, etc. Cuando hayamos alcanzado 30 de ellos, nos darán una nueva vida y los objetos del nivel cambiarán de forma y empezará el ciclo otra vez.



Como armas dispondremos de nuestra cola. También podremos correr y usar nuestra lengua. En general las acciones son las mismas que en *Gex*, pero adaptadas a las tres dimensiones.

Los gráficos son bastante buenos (el juego, eso sí, exige una tarjeta 3Dfx), con unos colores muy vistosos y una resolución francamente excelente.

Existen otros objetos también interesantes. Se trata de televisores que en su interior contengan útiles. Una veces será energía, otras veces moscas que nos protegerán de los peligros. Asimismo, se podrán destruir algunos elementos que encontraremos a lo largo del mapa y que se convertirán en objetos con los que podemos conseguir vidas, como se ha explicado anteriormente.

En el aspecto técnico el juego está francamente bien logrado. Por una parte disponemos de un auténtico mundo tridimensional, donde nos podremos desplazar en todas direcciones, saltar y trepar por algunas paredes.







Todos los objetos son tridimensionales y están muy bien realizados. Sobre todo destaca la variedad de los escenarios. Como detalle del cuidado con el que está realizado el programa, cabe destacar que el atuendo de nuestro protagonista varía en cada uno de los niveles.

El aspecto sonoro está bien cuidado, con melodías de calidad y buenos efectos sonoros. Todo esto nos lleva a un juego bastante completo y, sobre todo, muy divertido. Y es que las cualidades técnicas no sirven de nada si no vienen acompañadas de buena jugabilidad. El programa está muy bien en todos sus aspectos. Nos podremos pasar muchas horas delante de él sin aburrirnos.



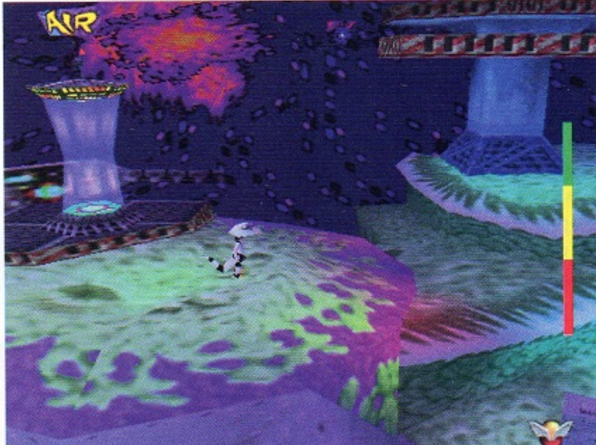


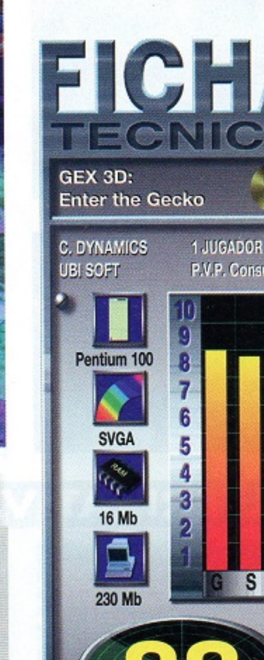
Además, como la dificultad del mismo es progresiva, no nos atascaremos enseguida, sino que podremos disfrutar de bastante niveles sin que tengamos que ser unos auténticos expertos.

En fin, un título muy recomendable, quizás demasiado parecido a *Croc*, pero que tiene diversión y calidad suficiente como para gustar a todos los amantes de los buenos juegos.

A. J. NOVILLO







Divertido juego de plataformas en 3D.

ALTERNATIVAS



CROC: L. OF THE GOBBOS
Fox Interactive•Electronic Arts
Todo un arcade 3D de plataformas de los señores de Fox.



PANDEMONIUM 2
Crystal Dinamics•Ubi Soft
Bastante entretenido, cuenta con unos mapas espectaculares.



JAZZ JACKRABBIT II
Epic Megagames•Erbe
Plataformas a la antigua usanza con gráficos de hoy.

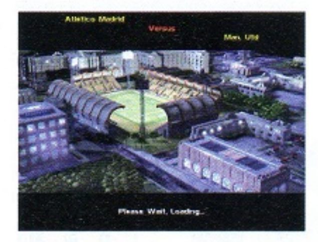
Aprovechando el tirón del Mundial de Francia '98 nos llega otro simulador de fútbol, esta vez la última versión de una conocida saga del género.

ADIDAS POWER SOCCER 98



Como sucede cada cuatro años, la cita con el Mundial de fútbol supone un fuerte aliciente para las casas de programación, que aprovechan este evento para sacar a la calle las últimas versiones de sus simuladores del deporte rey. Tras algunos otros lanzamientos más destacables, como el de *Fifa Soccer: Copa del Mundo*, ahora le llega el turno a **Adidas Power Soccer 98**, una de las muchas series de simuladores que aparecen cada año.





Si bien todos sabemos que *Fifa Soccer* es normalmente el mejor programa de fútbol de cuantos aparecen, siempre se miran con curiosidad otros lanzamientos que puedan ser interesantes. Así se descubren algunos programas reseñables, que si bien no alcanzan la categoría de *Fifa Soccer*, son entretenidos. No es éste el caso de **Adidas Power Soccer 98**, que pasa por ser uno de los peores juegos de fútbol de la historia.

Para empezar con los problemas, la instalación. Parece increíble que, viniendo el juego en un CD-ROM, la instalación básica ocupe 480 *megas* de nuestro disco duro. Disponiendo de lectores de CD bastante rápidos no se entiende la necesidad de ocupar tanto espacio.

Sin embargo, esto no sería un problema si el juego mereciera la pena. Desgraciadamente no es así. El aspecto técnico es bastante deficiente, hallándose a años luz de la calidad de otros juegos actuales.

Pese a que hace uso de una tarjeta 3Dfx, no se aprecian cualidades gráficas que no hubiese en Fifa *97*. Además, la jugabilidad no es muy elevada. El programa cae en el tópico ya superado hace años del juego de fútbol en el que el balón se pega al pie. Es posible recorrer todo el campo con el balón en el pie sin necesidad de dar un solo pase y meter gol. De este modo no se puede decir que sea un reto el programa.

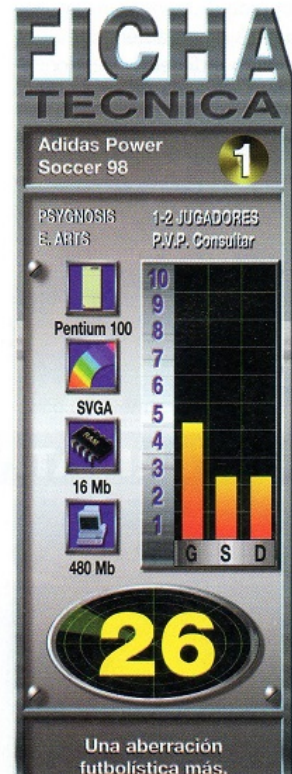
Por otra parte, el aspecto sonoro es muy pobre, a tono con el resto. Las melodías son repetitivas hasta la saciedad y los demás efectos sonoros no tiene gran variedad ni espectacularidad.





El conjunto es un título inútil, sin sentido, considerando la calidad de otros programas ya aparecidos en nuestro mercado.

A. J. Novillo



ALTERNATIVAS



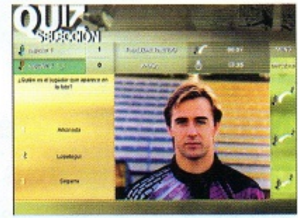
MUNDIALES 98
Z-Axis•Erbe
Un título de fútbol bastante pobre, aunque mejor que APS 98.



COPA DEL MUNDO 98
EA Sports•Electronic Arts
El mejor juego de fútbol que encontrarás en el mercado.

PC FÚTBOL SELECCIÓN ESPAÑOLA

Las compañías programadoras españolas no podían dejar de lado el evento deportivo del momento, el Mundial '98, con las ingentes cantidades de gente y de dinero que arrastra.





Dinamic Multimedia, sello patrio que ha logrado ganarse justa fama en el mercado y entre el público merced a su producto estrella *PC Fútbol*, se aprovecha del tirón del Mundial de Francia con un título que sigue la orientación del mencionado programa.

En efecto, los dos CDs que incluye este producto siguen la línea habitual de la serie, convenientemente adaptada a las circunstancias. Especialmente el primero de ellos, que lleva el título del juego, **PC Fútbol Selección Española**. No es otra cosa que una adaptación del juego a los equipos del Mundial, así como a la clasificación de la Eurocopa '2000...

El mánager sigue siendo excelente (no así el simulador, que como sabéis nunca ha brillado demasiado), pero no dirá nada nuevo a quienes posean *PC Fútbol 6.0*. De todas formas, han intentado atraer a sus asiduos compradores con la inclusión de la actualización 6.5 de su programa estrella.

Lo más interesante en este sentido es la posibilidad de ejercer tú mismo de seleccionador nacional, de forma que puedes formar el equipo que más se ajuste a tus gustos.

Por otra parte, los comentarios están a cargo de José Ángel de la Casa y Míchel... A éste lo soportamos ya en la tele: ¿deberemos aguantarlo también en un videojuego? Casi preferimos que siga Michael Robinson...

Lo mejor del producto, lo que levanta muchos enteros su puntuación final, es el segundo CD, que bien merece gastarse las tres mil pesetas que cuesta. Se trata de una estupenda *Historia de la Selección Española*. Basta con decir que la Real Federación Española de Fútbol avala la calidad del producto.

La enorme base de datos incluye notas biográficas de los 605 jugadores que han vestido nuestra camiseta, así como de los seleccionadores nacionales. Han prestado atención a todos los encuentros disputados, a todas las grandes citas y a la historia de la mencionada RFEF. Se trata de un programa multimedia que incluso incluye un juego de preguntas y respuestas.



A pesar de que el programa admite tarjetas con el *chipset* 3Dfx, la calidad de los gráficos no supera a la que poseía *PC Fútbol 6.0*. Los sonidos, por lo demás, siguen en la misma línea que tenía dicho título. Se trata, en definitiva, de un programa que merece la pena por ese excelente segundo CD, que hará las delicias de los aficionados al deporte rey.

P. LÓPEZ



ALTERNATIVAS



COPA DEL MUNDO 98
EA Sports•Electronic Arts
El mejor juego basado en el Mundial de Francia '98.



MUNDIALES 98
Z-Axis•Erbe
Un juego de fútbol bastante malo basado en los mundiales.

Nuevo título de simulación que nos permite ponernos a los mandos de un helicóptero apache. Los amantes del género no van a dejar pasar una oportunidad así.

TEAM APACHE

Una vez más nos disponemos a comentar un juego de simulación, uno de los muchos que se lanzan cada mes y que aparecen reflejados en nuestra revista. Tanta abundancia de títulos acaba convirtiendo en algo difícil encontrar puntos que los distingan, así como novedades. La mayoría dispone de unas opciones comunes y sólo el nivel técnico los diferencia. Ahora nos encontramos ante otro título, **Team Apache**, que técnicamente es bueno pero no aporta ninguna novedad reseñable al género.



Como hemos comentado anteriormente, esta vez tendremos que tomar los mandos de un helicóptero Apache, un modelo americano especializado en el combate contra tanques. Las opciones de las que disponemos para el juego son las habituales en estos títulos.



En primer lugar podremos jugar a lo que el programa llama *instant action*. Son pequeñas misiones en que no tenemos que viajar hasta el punto de combate, sino que aparecemos directamente en él. Son las más cercanas al arcade, pues tendremos que entrar en acción directamente.

También podremos jugar misiones sueltas, escogiendo entre dos distintos escenarios: Colombia y una república soviética. Es posible ajustar la dificultad de la misión, así como la hora del día en que transcurre. Esto afectará a los gráficos, pues veremos cómo las luces varían según la hora del día.

Finalmente podremos disfrutar del juego en modo campaña, donde no sólo deberemos ir superando una serie de misiones sino que además nos tendremos que encargar de mantener los helicópteros, nuestros hombres y demás tareas propias de la logística de un campamento de helicópteros. Como no podía ser de otra manera, el juego permite jugar a varios jugadores en red.

El aspecto técnico es bueno, con gráficos de calidad, sobre todo si disponemos de una aceleradora 3Dfx. Las luces y sombras son espléndidas y superan a otros simuladores anteriores. El manejo del helicóptero es complicado, pero el uso de un buen *joystick* mejorará mucho las cosas.

A. J. NOVILLO





ALTERNATIVAS



LONGBOW 2
Jane's•Electronic Arts
Un señor juego de helicópteros de semejantes características.



COMANCHE 3
Novalogic•Electronic Arts
Una saga que es todo un clásico dentro de este género.



Disfruta de helicópteros anti-tanque.

XENOCRACY

Los simuladores de combate espacial cada vez están más de moda. Lo que no es tan común es que sean combinados con estrategia en el mismo producto.

Año 10.600. La tecnología está muy avanzada, pero todavía no hemos logrado salir de nuestro sistema solar. Es posible lograrlo, pero se necesitan unos recursos. Aquí es donde entramos nosotros. El programa cuenta con dos diferentes tipos de juego: arcade y simulación. El primero nos invita a participar en diferentes misiones donde lo primordial es acabar con el enemigo, mientras que el segundo es la parte verdaderamente curiosa de este título.

En ella, aparte de seleccionar nuestra nave y mejorarla asignando los recursos monetarios a los diferentes



apartados de desarrollo, deberemos elegir quiénes son nuestros aliados y enemigos, así como a quién ayudaremos antes frente a cualquier llamada de ayuda que aparezca en el sistema solar. Esto último es bastante importante para el desarrollo del juego, ya que de ello dependerá en gran medida quién nos otorgará productos y quién intentará abatirnos.



Por supuesto, también podremos conseguir dinero cumpliendo algunas de las misiones que aparecen de vez en cuando en el cuadro de noticias.

Técnicamente el programa es bastante espectacular si utilizas una aceleradora 3D para implementar sus gráficos. Éstos están bastante cuidados, tanto en las fases que se desarrollan en el espacio exterior como en las que discurren en la superficie de los planetas y los satélites de los mismos.

Lo más curioso, aparte de las espectaculares explosiones y láseres, es el diseño externo de las diferentes naves, sobre todo de las extraterrestres, con diseños orgánicos bastante cuidados. Además, los menús acompañan bastante. Por otra parte, los vídeos de presentación son interesantes, pero es una lástima que la compresión empleada les haga perder tanta calidad.

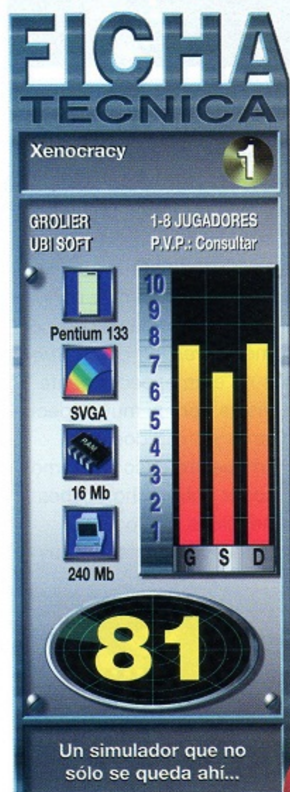
El sonido es bastante bueno. En la versión final se supone que tanto las voces como los textos estarán totalmente doblados al castellano. La música a veces resulta algo repetitiva, pero se puede perdonar.

Si a todo esto le añadimos que también cuenta con un modo de red para ocho usuarios y que cada vez que juegues las misiones serán siempre diferentes gracias a sus sistema de generación aleatorio, nos encontramos ante un título bastante cuidado que esperemos no quede en el olvido. Sobre todo porque posee bastante más calidad de lo que en un principio aparenta.

D. Gozalo







ALTERNATIVAS



W. COMM. PROPHECY
Origin•Electronic Arts
Uno de los mejores títulos del género de combate espacial.

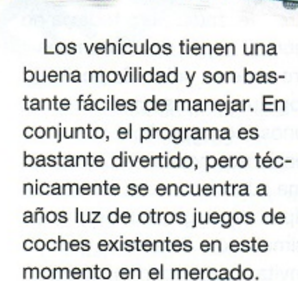


BATTLEZONE
Activision•Proein, S.A.
Un juego que te permite recorrer la superficie de diferentes planetas.

JUEGOS

WRECKING CREW

Con cierto retraso nos llega un título de coches que apela a la diversión frente a la aplastante superioridad técnica de otros programas de este mismo género.



Los juegos de coches tienen una tendencia bastante manifiesta hacia el máximo realismo posible: quieren hacernos sentir las mismas emociones





que cuando estamos conduciendo nuestro propio coche. Sin embargo, este **Wrecking Crew** no sigue esta tendencia, sino que trata de explotar el lado más espectacular de la conducción. En este sentido, podemos asimilar más este título a otros ya clásicos como *PowerDrift* o *Out Run*, que no eran especialmente realistas pero sí muy espectaculares y divertidos.

En nuestro caso podremos escoger entre ocho coches conducidos por los más peculiares personajes, muy cercanos al cómic. Cada coche tendrá una serie de peculiaridades que lo harán totalmente diferente a los otros. Además, siempre podremos hacer uso de las armas para poner a raya a nuestros enemigos, aunque ellos, desde luego, harán lo mismo contra nosotros.



Existen tres tipos de juego. En primer lugar el arcade, donde correremos una única carrera en un circuito que escojamos. También dispondremos del modo de campeonato, donde correremos en todos los circuitos intentado ganar el campeonato de la regularidad. Y, finalmente, el modo contrarreloj, donde intentaremos batir la mejor marca que haya en cada uno de los circuitos.

Éstos son bastante coloristas y espectaculares, tratando de aportar un entorno agradable al juego. Los gráficos son bastante flojos, usando tecnología propia de hace unos dos o tres años.

A lo largo del recorrido encontraremos estrellas que nos darán puntos, nitros y otros elementos que nos ayudarán a lo largo de la carrera, así como aceleradores que podremos utilizar para incrementar notablemente nuestra velocidad.

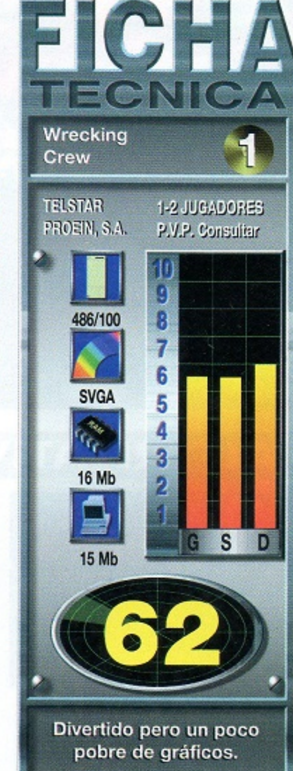
Asimismo, encontraremos curvas muy cerradas y elementos como coches aparcados que tratarán de impedir nuestro objetivo: la victoria.



Los vehículos tienen una buena movilidad y son bastante fáciles de manejar. En conjunto, el programa es bastante divertido, pero técnicamente se encuentra a años luz de otros juegos de coches existentes en este momento en el mercado.

A. J. NOVILLO





ALTERNATIVAS



MOTORHEAD
Gremlin•Arcadia
Un juego de carreras de nuestros días con gráficos de hoy.



NITRO RAIDERS
Activision•Proein, S.A.
Continuación de *Interstate 76* con interesantes novedades.

ARMY MEN

Aquellos pequeños soldaditos que se compraban en bolsas de papel han cobrado vida en nuestro PC y prometen traer recuerdos y horas de diversión.

Nada más ver la presentación de **Army Man** me vinieron a la cabeza miles de recuerdos de la infancia y la luz de la melancolía se adueñó de mí por unos instantes. Porque, ¿quién no ha pasado innumerables horas jugando con aquellos soldaditos de color verde? Aun dudando si existen en estos momentos, todo el mundo los conoce, y los que tenemos algún que otro año de más todavía guardamos algunos en un cajón abandonado por los años. No he podido por menos que rescatarlos de su letargo y observar las diferentes posturas con las que los habían diseñado...

Dejando a un lado los recuerdos, 3DO ha trasladado el mundo de estos soldaditos a nuestro PC. Siguiendo la línea de juegos de este mes, y teniendo en cuenta las enormes distancias que separan a unos y a otros, parece ser que el camino común que se ha querido tomar ha sido el de programas estratégicos basados en la Segunda Guerra Mundial, dejando a un lado a los "dichosos" e interminables alienígenas.



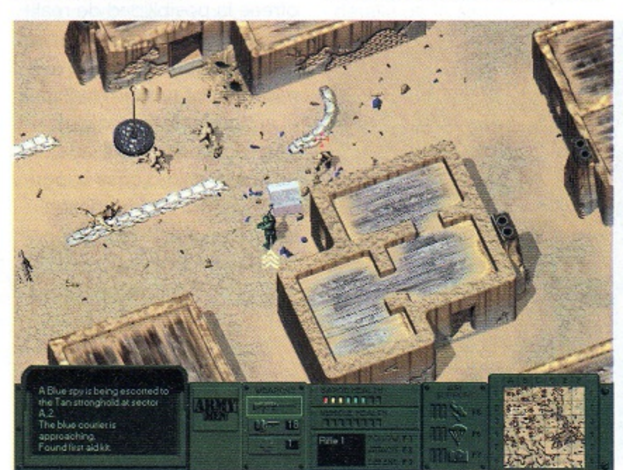
Sin embargo, en este caso los nexos de unión están más cerca de un arcade que de un juego estratégico. Vuestro papel dentro del programa será controlar a un único soldado, el sargento de la compañía, al que se le asignarán las misiones más complicadas dentro de las líneas enemigas, mientras el resto de soldados mantienen el frente distraído.

Partiréis con un simple rifle, pero todo el camino estará lleno de objetos que os ayudarán a completar los objetivos: lanzallamas, granadas, rifles automáticos y un largo etcétera que le da un cariz más arcade al programa. Vuestro personaje será capaz de conducir los vehículos que encuentre y llamar al apoyo artillero o aéreo en el caso de que se encuentre disponible.

El entorno de juego se controla desde un punto de vista cenital. Con la ayuda de un mapa situado en la parte inferior derecha y dividido en cuadrículas podremos, de un vistazo, encontrar nuestro destino gracias a las coordenadas alfanuméricas. Sin duda, estamos ante la avanzadilla que 3DO quiere ratificar con un juego similar pero realizado tridimensionalmente.

Los gráficos, sin resaltar en exceso, cumplen de sobra con su objetivo. Una forma de sacarle más rendimiento es usando la opción multijugador. La música, sin embargo, se lleva una penalización, debido a que se limita a una molesta marcha militar que tarde o temprano llega a saturar. Los sonidos digitalizados son los típicos disparos y explosiones que tantas veces habéis escuchado.

L. Martínez







ALTERNATIVAS



COMMANDOS
Pyro Studios/Eidos•Proein, S.A.
El mejor título de estrategia de los últimos tiempos es español.



SOLDIERS AT WARS
SSI•Proein, S.A.
Un juego de estrategia bastante caduco.

FICHA TECNICA

Army Men — 1

3DO GAMES
PROEIN, S.A.

1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar

Pentium 100
SVGA
16 Mb
47 Mb

G S D

84

Lo que nunca pensaste ver en movimiento.



EGIPTO 1156 A.C.

Introdúcete en el ambiente del antiguo Egipto en un título a la vez lúdico y educativo. Si siempre te apasionó este fascinante pueblo, este juego puede caerte en gracia.

La fiebre que ha creado en el mercado lúdico el uso intensivo de las tarjetas gráficas 3Dfx ha hecho que los programadores se esfuercen sobremanera en conseguir juegos con grandes dosis de emoción. Quizá por eso últimamente hay pocas aventuras gráficas, una parte del mercado que hace una década era la reina del PC y dejaba el arcade para las consolas. Los chicos de Cryo han querido dotar a esta aventura gráfica de una buena parte educativa para conseguir un producto lo más atractivo posible.

No en vano han contado con el soporte de conocidos egiptólogos del Louvre para obtener mayor veracidad histórica. Posiblemente se hayan quedado en el ecuador de ambas modalidades, sin destacar en ninguna de ellas, pero obteniendo un producto muy equilibrado.

Nos situamos en el antiguo egipcio, cuna de la civilización más avanzada de la época. Tu personaje, Ramose, debe investigar el saqueo de una tumba real del que ha sido acusado injustamente su padre. En esa época, era uno de los peores delitos, castigado con la muerte, con el olvido en cualquier libro de historia, con un sepulcro destrozado...

Dada la importancia que tenía para los egipcios la vida tras la muerte, acudían a ella con objetos valiosos. No era de extrañar los saqueos de tumbas en las que había multitud de tesoros.

El programa, además de incluir la aventura gráfica, te ofrece la posibilidad de realizar una visita en primera persona con libertad de movimientos por todo lo que sería el antiguo egipcio, así como una explicación detallada de cualquier sitio o cosa importante. Podrás visitar desde las casas donde habitaban, tumbas, pirámides, casas de oficios como los embalsamadores y un largo etcétera.

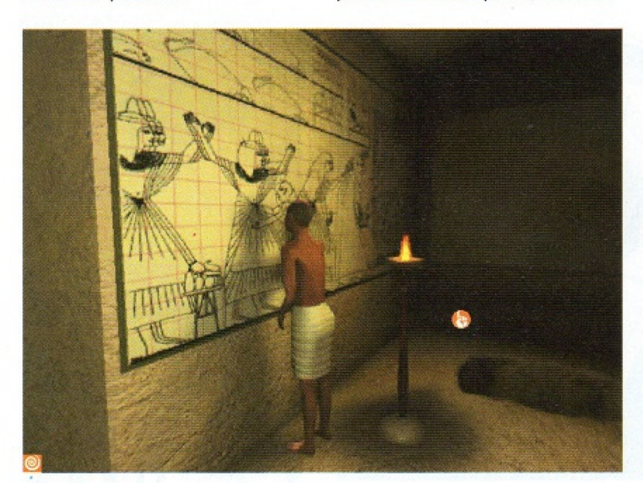
Técnicamente, centrándonos en la aventura gráfica, no deja de ser mediocre para lo que hay actualmente en el mercado. Realizada en un entorno tridimensional y vista desde primera persona, no destaca por su calidad gráfica. Como va siendo norma, tienes libertad de movimiento de 360º sobre tu propio eje, mientras que la traslación hacia delante viene predeterminada por el juego.

En algunas zonas el movimiento no es fluido. Los decorados son correctos, sin destacar tampoco, a pesar de que dicen que utilizan 65.000 colores... La música pretende introducirte más en la época pero pasa desapercibida; resalta la completa traducción al castellano.

L. MARTÍNEZ









ALTERNATIVAS



LA PESADILLA TURCA
Discovery•Zeta Multimedia
Otra aventura árabe de mejor factura y diseño.



ATLANTIS
Cryo•Friendware
Anterior aventura del mismo estilo de los franceses de Cryo.



PANZER COMMANDER

Dicen que todas las cosas son del color del cristal con que se miran. Y es la pura verdad. Desde el estrecho interior de un tanque se ve la guerra de una manera bastante especial...





Este **Panzer Commander** es un simulador de combate que te sitúa a los mandos de varios tanques de la Segunda Guerra Mundial. El programa te permite jugar con cualquiera de los dos bandos que se enfrentaron en la contienda y contempla cuatro nacionalidades diferentes. Puedes elegir entre los alemanes, los rusos, los americanos y los ingleses.

Dispones de 40 misiones para un solo jugador, diez por cada una de las nacionalidades, además de tres campañas rusas y tres campañas alemanas. Cada campaña incluye más de 24 escenarios distintos. Por si esto te parece poco, dispone de 12 misiones diseñas específicamente para juego multiusuario.

A pesar de estar avalado por la compañía SSI, dedicada especialmente a los juegos de estrategia, **Panzer Commander** tiene un fuerte componente arcade y tan sólo unos pequeños toques de estrategia.

La misión del jugador consiste en dirigir un grupo de tanques hacia la victoria. Cada misión presenta una serie de objetivos que cumplir, que normalmente consisten en destruir al enemigo. El jugador se sitúa a los mandos de uno de los tanques y







puede seguir la acción desde distintos puntos de vista. Se puede elegir entre el puesto de artillero, el de responsable de la ametralladora o, por supuesto, el de comandante, en la misma torreta del tanque. Se dispone, así mismo, de varias vistas internas, incluida la del conductor, y otras externas que resultan especialmente útiles para hacerse una rápida idea de lo que se encuentra en los alrededores.

Entre los aspectos positivos de **Panzer Commander** destacan las numerosas opciones de configuración. Se pueden cambiar las características de realismo de la simulación, como la existencia del sobrecalentamiento del motor, la vulnerabilidad del tanque, la frecuencia de disparo del cañón y la posibilidad de usar vistas externas. También se pueden configurar opciones de la aceleración 3D, como el suavizado de texturas, los efectos de niebla y las texturas paletizadas. Y, por supuesto, se pueden variar los niveles de detalle de la simulación.

Lo más destacado es el modelo físico utilizado. El tanque realmente parece estar desplazándose por un terreno abrupto. Se puede ver cómo las orugas se adaptan al terreno y cómo las ruedecillas varían su posición en consonancia.

Gráficamente, tanto los modelos como las texturas del programa son de una calidad muy elevada. Del decorado se puede decir lo mismo, aunque se echan de menos más objetos que animen un poco el paisaje. Incluso presenta buenos detalles como el humo que aparece de vez en cuando, muy logrado y convincente. El sonido, por su parte, ambienta el desarrollo del juego. Destacan, además, las voces digitalizadas en diferentes idiomas.

F. de la Villa

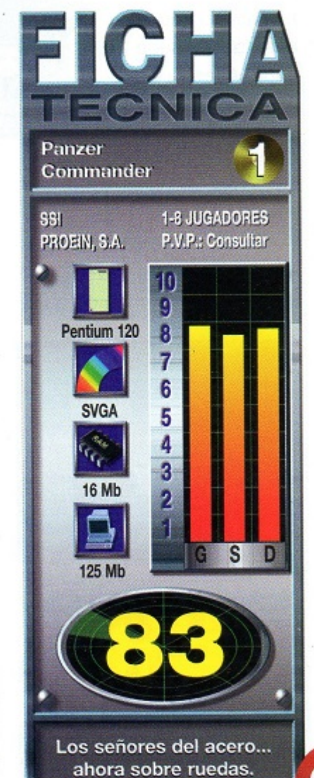
ALTERNATIVAS



iPANZER '44
Interactive Magic•Friendware
Otro simulador de tanques que también comentamos este mes.



ARMORED FIST 2
Novalogic•Electronic Arts
Uno de los mejores de unl género con muchos aficionados.



FINAL FANTASY VII



El mejor programa de la consola Playstation nos llega a los PCs en una conversión que demuestra que podemos superar a las consolas si los programadores se esfuerzan un poquito.

¡¡Por fin!!! La espera ha sido larga, pero por fin podemos disfrutar de todo un "juegazo" en nuestro PC. Desde que os anunciáramos hace casi dos años que los señores de Squaresoft USA estaban buscando programadores para la conversión desde Playstation de este título, lo más buscado por Internet han sido pantallas y referencias técnicas de cómo iba a ser el juego sobre nuestra plataforma preferida.

Todos esperábamos con anhelo que fuera mejor que el original japonés (el original de Squaresoft proviene del País del Sol Naciente), pero muchos dudábamos de que se fuera a conseguir. La llegada de las tarjetas aceleradoras 3D lo ha hecho posible.

RECOMENDADO

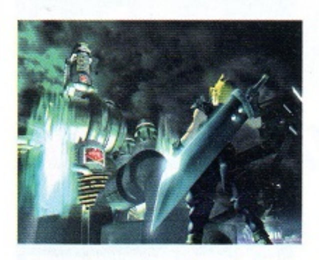
El juego comienza con una interesante introducción en la cual, al contrario que en otros programas, no nos enteraremos de qué va el juego. Esto sólo lo haremos poco a poco, según avancemos, lo cual es bastante divertido. De todos modos, seremos buenos y te adelantaremos que tomas el rol de Cloud, un ex-Soldado, es decir, uno de los mercenarios de la Corporación Shinra (una compañía eléctrica que mantiene subyugado el planeta extrayéndole toda su energía llamada Mako) que se ha unido al grupo ecologista Avalancha para salvar el planeta. De todos modos esto es al comienzo, porque luego la historia se hace tan enrevesada que no hay quién se aclare, sobre todo por los *flashbacks* que sufre Cloud.

El desarrollo de este producto es el típico de un rol japonés. En Europa y Estados Unidos estamos acostumbrados a los juegos de rol de mazmorras. Los japoneses se parecen más a aventuras gráficas, porque hay que recorrer espacios definidos, aunque abiertos (y el de **FF VII** es enorme), cumpliendo diferentes misiones. Además, cuentan con combates por turnos donde seleccionamos si atacamos, utilizamos una magia o un objeto o cualquier otra acción que se le haya ocurrido a los programadores.



Hay que destacar el sistema de magias, que es bastante complejo. Éstas se obtienen al conseguir las bolas de energía denominadas Materias. Éstas, de por sí, según su color, tienen ciertas propiedades mágicas, pero lo divertido de **FF VII** es que se pueden combinar entre ellas: unas veces tendrán efecto las combinaciones y otras no. Es bastante importante aprender a combinarlas bien para poder obtener todo su poder.

Desde la creación en Japón del *Final Fantasy* original para la consola NES (la Nintendo de 8 *bits*), la saga ha vendido más de quince millones de copias en todo el mundo. A

















eso debemos añadir lo que se venda para PC y las ventas de juegos asociados a la saga *Final Fantasy*.

Como dice la publicidad, el programa te va a durar más de cincuenta horas. Es decir, jugando dos horas al día tardarás casi un mes en acabártelo. La primera vez que juegas no tardas esas cincuenta horas sino el doble, y no porque seas malo jugando, sino porque el título es larguísimo. Si encima te matan unas



cuantas veces y tienes que repetir zonas, te tirarás mucho más tiempo delante del monitor de tu ordenador. Todo esto sin contar que te dediques a buscar los secretos, las armas especiales o prefieras procrear chocobos (una de las lindezas del programa, que te permitirá conseguir las mejores materias), con lo que el tiempo aumenta considerablemente. Si tenemos en cuenta que hay juegos de ocho mil pesetas que no te duran ni dos días, la inversión es segura.

Gráficamente es espectacular. Aparte de que los gráficos son Super VGA en los personajes, se ha solucionado el problema que ya ocurrió con los fondos de *Resident Evil*, aclarándolos para que no "pixelen" tanto al subirlos de la resolución menor de Playstation. Si a esto le añadimos la calidad de luces y sombras, las transparencias y demás lindezas gráficas que se pueden obtener con las aceleradoras 3D (obligatorias), nos encontramos ante todo un festival de luz y de color.

Añádele la variedad de enemigos, escenarios y subjuegos (puedes conducir una moto, hacer *snowboard*, manejar un submarino...) y te encuentras ante una joya.

A nivel técnico sólo nos resta hablar del sonido, también excelente. El programa no tiene voces (el original tampoco tenía), pero no le hacen falta. Además, los textos están doblados al español. Pero lo mejor es la música, que se encuentra en formato Extended-Midi.



Si tienes una tarjeta que te admita este formato (casi todas las General Midi: AWE 64, MaxiSound...) y suficiente memoria para el banco de instrumentos, te quedarás asombrado de lo que puede conseguir tu equipo. Si no tienes una tarjeta de este tipo, los señores de Square han añadido el sintetizador por software Yamaha XG-70, que te permite utilizar cualquier tarjeta con una calidad excepcional, aunque requerirá bastante equipo.

No podemos más que recomendar este título. Tu dinero será sabiamente invertido en una joya de la programación que además te dará horas, días... meses de disfrute descubriendo todos sus secretos y misterios, Por cierto, el nuevo *Final Fantasy VIII* de la formidable consola Sony Playstation sale a finales de año en Japón. Ojalá los señores de Squaresoft se decidan a convertir el resto de sus juegos a PC.


A. Greppi







ALTERNATIVAS



GEX 3D: ENTER THE GECKO
Crystal Dynamics•Ubi Soft
Un plataformas 3D que también proviene de la consola Playstation.



FORSAKEN
Acclaim•New Software Center
Los efectos de luz de **Forsaken** también son impresionantes.



HEART OF DARKNESS
Amazing Studios•Infogrames
Plataformas que también cuenta con animaciones impresionantes.

JUEGOS

SENTINEL RETURNS

Si llevas muchos años al pie del cañón lúdico, seguro que el nombre *The Sentinel* te traerá muy buenos recuerdos. Pues bien, aquí te llega la nueva versión que tanto esperabas...

Hace algunos años un juego rompió con los esquemas de los videojuegos para los PCs de entonces, como Sinclair Spectrum y Commodore 64. Se trataba de *The Sentinel*, un original título con gráficos 3D que fue ampliamente aclamado por la crítica.

Y como los clásicos no se olvidan, los chicos de Hookstone han decidido hacer una nueva versión que aprovecha las características técnicas de los ordenadores y consolas actuales. Aunque resulta sorprendente que Geoff Crammond, el creador del original, no haya participado en el proyecto.

Se trata de un peculiar programa de estrategia en el que la rapidez mental y los reflejos juegan un papel bastante importante. El jugador se encuentra totalmente inmerso en un extraño mundo del que tiene que escapar. Existe un personaje, el Centinela, que vigila todo desde su pedestal, situado en el punto más alto del terreno del que hay que huir.







El Centinela gira sobre sí mismo y absorbe la energía de cualquier intruso que encuentre. La misión del jugador es llegar a un punto todavía más alto para poder absorber al Centinela, con lo que ganará su libertad.

Para ello puede crear piedras, situar sobre ellas un robot y teletransportarse al mismo. Pero la creación de estos elementos requiere energía que puede obtener de los objetos y personajes que estén en el entorno. El único requisito para absorber la energía de un objeto es ver la superficie sobre la que está situado. Cuando el jugador pierde toda su energía, lógicamente muere.

Este programa, que parece un poco complicado, no lo es en absoluto. En seguida se le coge el truco y los niveles se juegan a gran velocidad. **Sentinel Returns** dispone de "tan sólo" 650 niveles si lo comparamos con el original, que tenía cerca de 10.000. En cualquier caso el juego da para muchas horas de diversión. Además, la nueva versión incorpora la posibilidad de juego en red.

Los creadores han intentado crear una atmósfera claustrofóbica y excitante. Los niveles son pequeños, pero la música (creada por John Carpenter) es inquietante y los gráficos son bastante psicodélicos. El aspecto del terreno es demasiado cuadrado, pero éste es un detalle que se puede perdonar debido a la propia naturaleza del juego. Los modelos tridimensionales son sencillos pero encajan

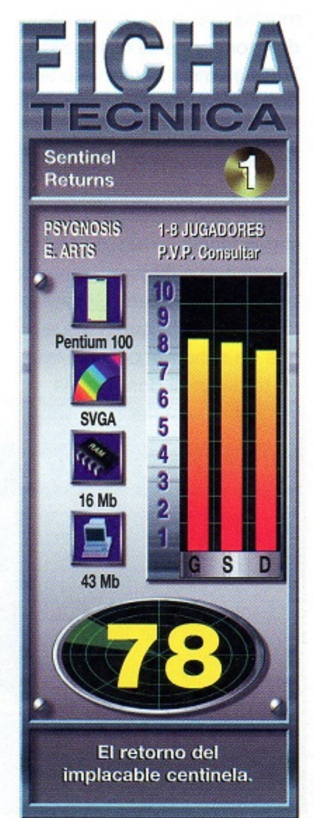




perfectamente en la estética del juego. En cuanto a las texturas, basta con decir que presentan unos gráficos adecuados. Al menos los creadores del juego han tenido el detalle de añadir texturas animadas.

En definitiva, un juego original, aunque sea un *remake*, bien realizado y que resulta entretenido. Ideal no sólo para nostálgicos, sino también para jugadores que buscan algo diferente.

F. DE LA VILLA



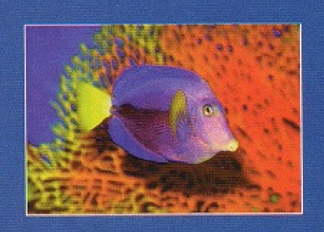
ALTERNATIVAS

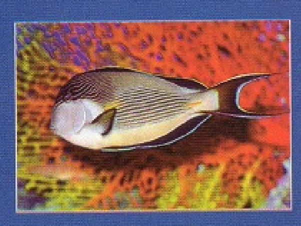


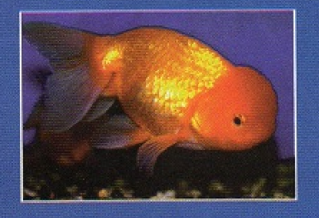
GALAPAGOS
Anark•Electronic Arts
Otro juego bastante extraño de inteligencia artificial.



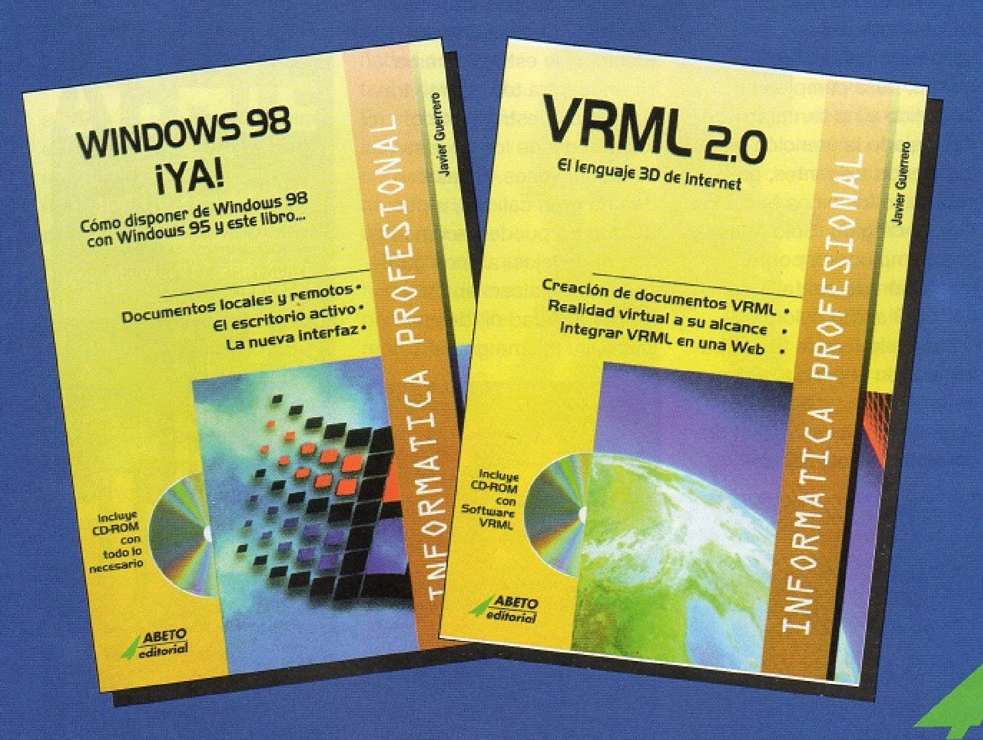
QUEEN THE EYE
Queen Productions•Electronic Arts
Una aventura 3D que también es bastante psicodelica.

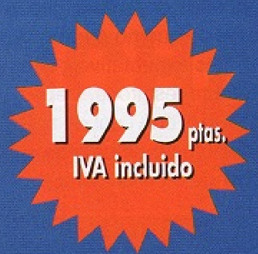
PARA  MOVERTE  EN

 INFORMÁTICA  COMO

 PEZ  EN 

EL  AGUA 





Incluyen CD-ROM de regalo



c/ Aragoneses, 7 • 28108 Alcobendas (Madrid)
Tel.: (91) 661 42 11* • Fax: (91) 661 43 86

Ya a la venta en quioscos y librerías.

JUEGOS



MI PROFESOR ES UN ALIENÍGENA

Una nueva invasión de alienígenas se cierne sobre la Tierra... En esta ocasión el lugar escogido para hacer su aparición es un colegio en el que sólo unos alumnos conocen el peligro.

Al menos uno de los profesores del colegio en el que está ambientado este programa es un *alien* de los de la peor especie, verde y con la supuesta pinta que tienen los marcianos, y está dispuesto a conseguir la conquista de un lugar tan poco apetecible para los infantes. La misma compañía programadora que se encargó de realizar el fallido *Spiderman contra los seis siniestros* es la responsable de este producto.

Se trata de una videoaventura dedicada a los más pequeños de la casa que, a pesar de que no parte con grandes expectativas, sí es bastante resultona. Debes descubrir tras cuál de tus profesores o compañeros se esconde un alienígena.





La calidad de los gráficos es bastante escasa, sobre todo para los tiempos que corren, pero cumplen su cometido y no llamarán demasiado la atención de los menos exigentes, en este caso los niños hacia los que va dirigido. Sólo admite, por ejemplo, una pobre resolución de pantalla de 640x480 a 256 colores.

Las melodías de fondo brillan por su ausencia, salvo en la inocente y breve presentación. Las voces, en un correcto castellano, sin embargo, son de gran calidad. Hay que señalar, en efecto, que este programa se encuentra totalmente traducido a nuestro literario idioma, desde los textos hasta las voces. Éstas son de una gran calidad, a pesar de que no pueden acompañar, ni de lejos, a unos gráficos que no alcanzan su misma agilidad ni, desde luego, su misma gracia.



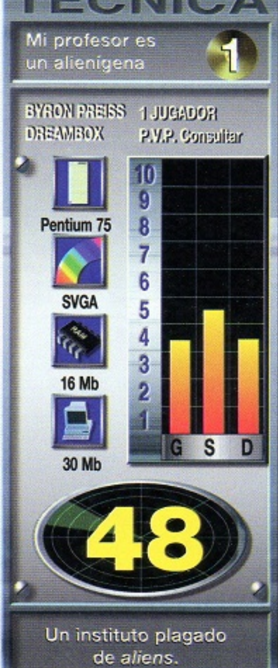


La jugabilidad no es mala, aunque la dificultad sea escasa para cualquier usuario que esté un poco avezado en estas lides. Es imposible no reconocer el camino marcado por los programadores para que sigamos la historia.

En resumen, se trata de un producto que no tiene grandes aspiraciones y puede contar con su hueco en un mercado que recibe con los brazos cualquier título con seres de otro planeta. Sólo para los más pequeños.

P. López

FICHA TÉCNICA



Un instituto plagado de *aliens*.

ALTERNATIVAS



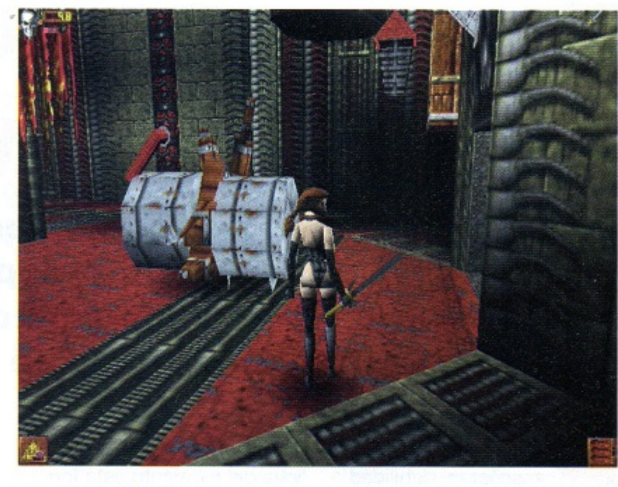
SPIDERMAN
ByronPreiss•Dreambox
Aún peor que el título que ahora nos ocupa en esta página.



INGLÉS CON RAYMAN
Ubi Soft•Ubi Soft
Un producto más educativo e interesante para los pequeños.

DEATHTRAP DUNGEON

"Aquél que llegue al corazón de la mazmorra será el poseedor de innumerables tesoros y prebendas..."; así reza una leyenda. Y, cómo no, tú serás el osado que se adentrará en un lugar sumido en tinieblas.



Decir que la originalidad dentro del mundo del videojuego está de capa caída no es, valga la redundancia, muy original. Lo que sucede es que a veces el asunto ya es excesiva. Entendemos que el argumento del juego es sencillo: dos aguerridos héroes



espada en ristre se enfrentan a la aventura de su vida en unas peligrosas mazmorras repletas de enemigos y trampas; es lógico, porque ya está todo inventado. Pero la solución a ello es sencilla: se añaden unas cuantas proezas técnicas y por lo menos el juego "da el pego".

Un caso ejemplar es el de una de las alternativas de este **Deathtrap Dungeon**, el estupendo *Die by the Sword*, el cual utiliza unas vistas de cámara bastante cuidadas, así como el curioso sistema que nos permite mover la espada a nuestro antojo con ayuda del ratón, a pesar de que su argumento no es demasiado original.

El juego de Eidos no ofrece nada de esto. Las cámaras son de lo más normal; el modo en primera persona sólo sirve para visionar el escenario; los movimientos de los protagonistas son bastante escasos; a los enemigos les faltan unos cuantos polígonos; los escenarios son demasiado cuadrados a pesar de que están diseñados con bastante detalle, etc. En efecto, gráficamente es correcto, pero no nos aporta nada nuevo.

Menos mal que han incluido dos personajes diferentes, aunque su control es básicamente el mismo, y que los escenarios son variados (sólo podrás ir accediendo a los mismos si te has pasado primero el anterior).

Por otra parte, el modo multijugador nos permite un poco más de diversión. Gracias a Dios, la música acompaña bastante y los efectos sonoros son divertidos, como por ejemplo los gritos de los duendes.

Lo que no podemos entender es cómo, después de invertir tanto esfuerzo en un proyecto como éste (la primera versión que pudimos ver data de hace más de tres años), el mismo se quede en agua de borrajas. No estamos diciendo que el programa sea malo pero, después de ver cómo



feria tras feria nos lo vendían como la nueva revolución del PC, se ha quedado en un simple *Tomb Raider* medieval con espadas.

D. Gozalo



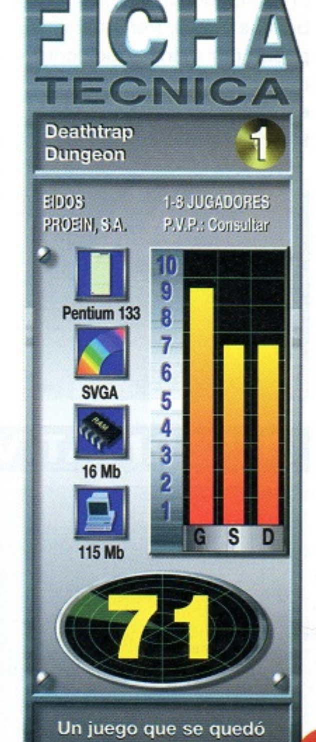
ALTERNATIVAS



DIE BY THE SWORD
Interplay•Proein, S.A.
Un juego medieval bastante más interesante que *Deathtrap Dungeon*.



TOMB RAIDER II
Eidos•Proein, S.A.
Lara Croft, la protagonista, es igual de "voluminosa"



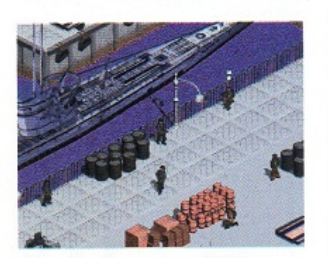
Un juego que se quedó a medio camino...

SOLDIERS AT WAR

El mercado de los juegos de serie B es un riesgo para el usuario de a pie, que se encuentra con productos secundarios que se ofrecen como títulos de primera.

Desde la conocida saga *General*, debo reseñar mi debilidad hacia los productos de SSI. Uno de los pocos juegos que hasta la fecha me ha tenido constantemente enganchado al PC fue *Panzer General II*. Éste resumía plenamente la filosofía de la saga, además de tener una alta calidad técnica que quizás le faltó a las primeras versiones.

Ello no me hace, desde luego, un defensor acérrimo de los productos que lanza a la calle la mencionada empresa; antes bien, soy exigente al máximo conociendo la capacidad de sus programadores de hacer buenas cosas. Por eso no puedo por menos que sentirme decepcionado al tener entre mis manos subproductos como **Soldier at War**.



Si habéis leído los artículos de este mes, veréis que la línea del momento está formada por programas basados en la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, para SSI siempre fue su debilidad: encontramos numerosos títulos basados en ella.

En este caso, al igual que el *megagame* de este mes, tu misión es controlar un comando que cumpla las peligrosas órdenes del alto mando. Pero toda comparación con el juego estrella se acaba ahí. Nos encontramos ante un producto aburrido y carente de la mínima calidad exigible. Una vez elijamos a los hombres que formarán el grupo, deberemos armarlos convenientemente según los objetivos que realizar.

Cada hombre tendrá una capacidad de portar objetos representada por casillas que debemos rellenar con distinto armamento, desde rifles a granadas. Una vez dentro del juego propiamente dicho, se desarrollará por turnos, donde cada soldado tendrá unos puntos que gastará progresivamente en realizar

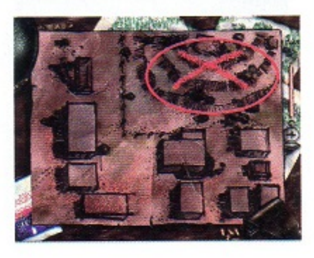


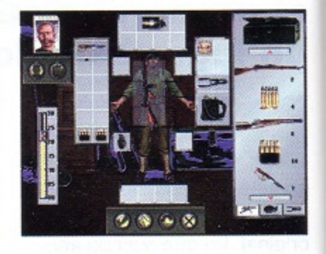
acciones hasta agotarlos y entonces dar el paso definitivo a la acción enemiga.

Deberemos tener en cuenta la fatiga que irán acumulando nuestros hombres, que será tanto mayor cuantos más objetos porte. Las similitudes con un juego tan desfasado como es *X-COM* nos hacen dudar si el motor utilizado no será el mismo, algo que podríamos dejar de lado si no tuviéramos en cuenta la avanzada "edad" de dicho motor.

Gráficamente, el programa es decepcionante. Han elegido una perspectiva isométrica pero el diseño del entorno es demasiado cuadrado, además de un poco árido. Los soldados han sido







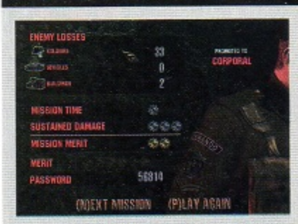
realizados con un estilo caduco y obsoleto, además de ser demasiado grandes.

Controlar a diez personajes resulta excesivo y llega a ser pesado, ralentizando el juego en exceso y provocando el aburrimiento muy pronto.

L. MARTÍNEZ



ALTERNATIVAS



COMMANDOS
Pyro/Eidos•Proein, S.A.
Todo un señor juego de estrategia en tiempo real.



ARMY MEN
3DO Games•Proein, S.A.
Un juego de guerra bastante más arcade que *Soldiers at War*.

KILL, KRUSH 'N' DESTROY 2: KROSSFIRE

Melbourne House se ha apresurado a sacar una segunda parte que, sin suponer nada nuevo dentro del mundo de la estrategia, va a lograr divertir a todos los amantes del tiempo real.

El mercado de los clónicos del renombrado *Command & Conquer* sigue dando sus frutos. A pesar de los numerosos programas que aparecen bajo la estela del original, siempre hay un grupo de entusiastas e incondicionales que aseguran la continuidad de los mismos. El verano pasado podíamos disfrutar de la primera parte de *Kill, Krush and Destroy*; los programadores no han dudado ni un momento del éxito seguro que produciría una segunda parte, de ahí que no haya pasado un año y ya la tengamos en nuestras agradecidas manos.





El argumento del juego sigue siendo el de siempre y realmente es absurdo referirse a él. Simplemente el poseedor del ejército más poderoso y con los reflejos más rápidos logrará acabar con su contrincante. La vida, tal y como la entendemos ahora mismo, no existe, y todo se reduce a conseguir poder a través de una especie de machas de aceite que suponen el suministro monetario para conseguir un poderoso ejército.

Se han incluido tres razas diferentes como novedad más sobresaliente respecto a la primera parte. Los típicos humanos, los típicos alienígenas y una especie de mutantes con engendros genéticos de la naturaleza de su lado. El mapa que representa la campaña general es triangular y muestra cada raza en un vértice. Sucesivamente los enemigos se irán acercando y por tanto las misiones irán aumentando su dificultad progresivamente. Ahora cada misión dispone de un mapa de juego realmente extenso, incrementando el tiempo de juego apreciablemente respecto a su predecesor.

Gráficamente el juego ha mejorado, pero no de una manera excesivamente sustancial. Dejando de lado la presentación, realmente espectacular y digna de ser contemplada varias veces para sacar hasta el último detalle, el programa está basado en la tremenda velocidad de acción, mientras que todas las unidades, partiendo de la base de su buen diseño, son realmente pequeñas y pasan desapercibidas ante el fragor de la batalla que constantemente ocupará nuestra atención.

Las edificaciones son muy variadas y se han trabajado un poco más que las unidades; son realmente llamativas. Merecen mención especial las numerosas explosiones, realizadas con auténtico mimo. La música, en formato CD-Audio, nos engancha desde el primer momento y nos sumerge aún más en la tensión de programa. No se ha olvidado el imprescindible modo multijugador donde se saca todo el rendimiento a juegos tan sumamente rápidos como éste.

K.K.N.D.2 contrarresta la falta de originalidad con una cuidada parte técnica y con una adictiva tensión de juego en todo momento. No supone nada nuevo, pero divertirá a los amantes del género.

L. MARTÍNEZ







ALTERNATIVAS



STARCRAFT
Blizzard•Coktel Educative
Estrategia espacial de la mano de los señores de *Warcraft*.



ARMY MEN
3DO Games•Proein, S.A.
Un juego de estrategia con bastantes componentes arcade.



I-PANZER '44

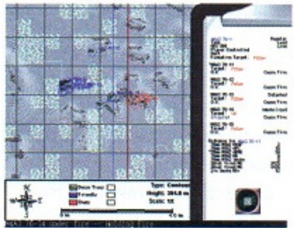
Interactive Magic nos presenta un producto que no corresponde a la justa fama de sus numerosos programas. Esperemos que no se trate más que de un pasajero bache.

Uno de los conflictos que más interés ha provocado a los aficionados a los *wargames*, tanto estratégicos como de simulación, ha sido la Segunda Guerra Mundial. Dicha guerra se desarrolló en dos frentes bien diferenciados: el conflicto del Pacífico que enfrentó a japoneses y norteamericanos, donde la superioridad se consideró desde un punto de vista aeronaval y la mayoría de los enfrentamientos terrestres se basaron en desembarcos anfibios, y el conflicto europeo, tanto occidental como oriental, donde se enfrentaron las tropas del eje (alemanas como estandarte de ellas) contra las tropas aliadas, y en el que los carros de combate se convirtieron en auténticos baluartes de la victoria.

i-Panzer '44 trata de demostrar la importancia de los tanques en el conflicto desde tres puntos de vista totalmente diferentes, el alemán Panzer G, el ruso T34/85 y el americano M4A3 Sherman 76. Cada uno posee



sus propias características: el Panzer con un gran poder ofensivo, el T34 con su gran resistencia a los impactos y el Sherman con su indiscutible versatilidad. Los enfrentamientos se llevarán a cabo en dos campañas diferentes, Bielorrusa y las Ardenas.



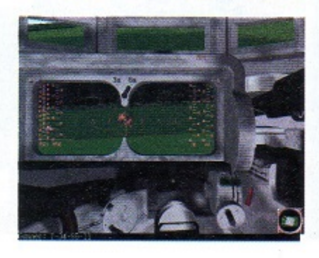
Sin embargo, este argumento, atractivo para muchos, se va a quedar en un juego que a las primeras de cambio se antoja aburrido. Basándose en la simulación principalmente, nuestro papel es el de manejar cada tanque



propiamente dicho, con los puestos que los aficionados ya conoceréis: comandante, conductor y artillero.

Esta parte carece de la calidad propia de estos tiempos, a pesar de tener la capacidad de usar tarjetas aceleradoras 3D. Los gráficos, polígonos simples y caducos, no implican una mayor velocidad y tensión de juego, ya que en general suele ser bastante lento, sin ni siquiera obtener a cambio una mayor presencia de unidades en pantalla. Los escenarios son austeros, apenas unos pocos árboles (que no son 3D) y lo que podríamos denominar "pueblos".

Sólo nos queda sacar lo positivo de la parte estratégica, pues a la vez que controlas el tanque que desees, puedes dar órdenes a todo el pelotón de tanques, incluyendo soporte aéreo y artillero. Sin embargo, su calidad tampoco es destacable.



Hay opciones de multijugador, tanto cooperativo como competitivo, vía módem, cable en serie, red local o Internet. Este apartado pierde por completo su interés por la lentitud general del programa. La música pasa completamente desapercibida y los sonidos se limitan a explosiones de mala factura.

L. MARTÍNEZ



ALTERNATIVAS



M-1 TANK PLATOON II
Microprose•Proein, S.A.
Uno de los mejores juegos de tanques de la historia.



ARMORED FIST II
Novalogic•Electronic Arts
Sus gráficos son impresionantes en todos los sentidos.

ROLAND GARROS '98

Este nuevo título te brinda la oportunidad de revivir los grandes momentos del prestigioso torneo de tenis en tierra batida en el que tantos éxitos ha logrado cosechar los tenistas patrios.

En esta ocasión te presentamos un nuevo simulador deportivo dedicado al mundo del tenis. Como su propio nombre indica, está basado en el prestigioso torneo de Roland Garros. El juego llega un poco tarde, porque dicho torneo ya se ha celebrado, pero eso no quiere decir que no puedas disfrutar de unos buenos partidos de tenis en tu ordenador. Eso sí, no esperes encontrar a los jugadores reales dentro del juego.

Roland Garros 1998 dispone de tres modos de juego: Partido Único, Red y Temporada. El primero consiste en jugar un solo partido contra el ordenador o contra otro jugador. Se puede cambiar el sexo de los jugadores, el nivel de dificultad, la cámara con la que se sigue la acción, el número de *sets* y si el partido es para dos o cuatro tenistas.

Posteriormente se elige el país en el que se desea jugar y los jugadores que participan se eligen de una lista. Por desgracia, no se permite la creación de jugadores personalizados.

El segundo modo, como puedes suponer, sirve para jugar con otros jugadores a través de una red mediante el protocolo IPX. Por último, el modo temporada sirve para quien quiera acceder a un torneo completo.



Es posible cambiar el tamaño de la pantalla de juego. Se puede elegir entre varias resoluciones que varían desde 400x300 hasta 1024x768. Sin embargo, con la versión acelerada el número de resoluciones disminuye.

En cuanto a sonido, presenta un aspecto curioso. Permite cambiar el volumen del árbitro, del público, del ambiente y de las bolas de forma totalmente independiente. Y, por supuesto, dispone de opciones de configuración de los controles, aunque son algo limitadas.

Los gráficos del juego presentan una calidad aceptable. Los modelos tridimensionales son algo toscos, pero quedan compensados por la buena calidad de las texturas. Los jugadores están bastante bien animados, gracias a la utilización de la técnica de captura de movimientos (*motion capture*). Sin embargo, los desplazamientos de los jugadores sobre el terreno son un tanto bruscos, por lo que se pierde algo de vistosidad. Tanto el campo de juego y como el público están bien modelados. Destaca la calidad de las texturas, que muestran al público aplaudiendo los tantos.





El sonido está bien realizado. El público está muy conseguido, así como el sonido de la bola al chocar contra el suelo o contra una raqueta. Las voces en castellano del árbitro son más bien sosas, pero cumplen perfectamente su cometido.

En resumen, se trata de un juego de calidad más que aceptable, que resulta de lo más entretenido y que, por si esto fuera poco, tiene un precio muy asequible.

F. DE LA VILLA

ALTERNATIVAS



TIE BREAK TENNIS'98
Hammer•Hammer
Otro juego de tenis en 3D bastante curioso y agradable.



PETE SAMPRAS '97
Codemasters•Proein, S.A.
Si tienes un equipo antiguo, este título se adaptará mejor a ti.



JUEGOS

HEART OF DARKNESS

Tras más de tres años de espera, llega hasta nosotros el anhelado Heart of Darkness de Amazing Studios. Un lejano proyecto que por fin se ha convertido en algo tangible.



Amazing Studios lleva preparando este programa desde hace mucho, mucho, mucho tiempo. Desde hace bastantes ediciones de las distintas ferias de videojuegos, era posible encontrar pantallas, animaciones e incluso alguna que otra versión jugable de este fantástico título de la compañía francesa.

Cuando ya parecía que nunca saldría este proyecto (Virgin lo dejó el año pasado), Infogrames en Europa e Interplay en los Estados Unidos lo retomaron, cual Ave Fénix que resurge de sus cenizas.

La historia es bastante sencilla. Andy, un estudiante golfete y atrevido, ve cómo su perro Whisky es "abducido" (esto parece Expediente X) por un eclipse solar. Ni corto ni perezoso, nuestro protagonista se pondrá en marcha para rescatar a su perro de las garras del Señor de la Oscuridad, que es el que está detrás de todo esto.

RECOMENDADO

Se trata, pues, de un juego de plataformas, donde el joven Andy deberá saltar de un sitio a otro mientras se libra de las sombras, que son nuestros enemigos en el programa.

Todas las sombras intervienen en el juego, incluso la nuestra, por lo que deberás tener cuidado si no quieres perder tu vida por el camino. Las vidas son infinitas, comenzando tras cada muerte en el *checkpoint* más cercano. Te preguntarás por qué tanta vida, pero es que en cualquiera de sus tres niveles de dificultad es juego es bastante complicado. Esto no implica que los menos expertos os tengáis que asustar, ya











que es el típico juego del que se aprende según se avanza. Es decir, según mueras unas cuantas veces sabrás cómo ir esquivando las trampas y enemigos. De todas formas, si el programa detecta que



eres bastante malo, te dará unas cuantas pistas en la pantalla, sobre todo durante las primeras fases.

La variedad de los niveles es grande, tanto en escenarios como en sorpresas. Lo mejor es que el juego está integrado con las animaciones 3D, con lo que, de repente, mientras damos un salto o realizamos cualquier acción, aparece una animación que nos permite seguir la historia.

El anhelo de los usuarios se ve recompensado por el exquisito trabajo de los señores del sello Amazing Studios.

La calidad técnica del programa es impresionante para tratarse de un juego en dos dimensiones, pero es que el personaje principal cuenta con más de 5.000 *frames* de animación (ten en cuenta que habitualmente no suelen pasar de los 200 o 300, y eso en las mejores producciones). Gran parte de esos *frames* ha ido a parar a la sombra dinámica del protagonista. Ésta interactúa con el escenario. En pocas palabras, según la distancia a la que nos encontramos del fondo del escenario o de cómo incidan las diferentes luces, así vamos a poder ver su sombra.











Los dos únicos fallos que se pueden achacar al apartado gráfico son que los *sprites* de protagonista y enemigos están encajados en ventana, es decir, que se nota demasiado que son un añadido al decorado, y la resolución del invento. Al tratarse de un juego desarrollado inicialmente hace casi cuatro años, (la verdad es que ya no se sabe a ciencia cierta cuándo comenzó...), se pensó en tarjetas VGA...

La mejor solución que han conseguido es ampliar el tamaño de *pixel* un poco para encajarlo dentro de una ventana de 640x480 *pixels*, pero aún así aparecen algunas franjas negras de considerable tamaño alrededor de la ventana principal.

Aún así, el programa es todo un lujo a nivel gráfico, con sus cientos de decorados, los cuales, además, son dinámicos; es decir, algunas partes de los mismos están en movimiento.

Las animaciones son otro mundo aparte. Partiendo de la de presentación, que además dura bastante, y del resto que aparecen durante el juego, nos encontramos ante una película interactiva donde somos los protagonistas.



Quizás están comprimidos un poco más de la cuenta, pero son toda una "gozada".

El sonido también es bastante bueno, y no nos referimos sólo a los efectos FX y a las voces (las cuales serán dobladas al castellano al igual que los textos; hemos comentado este producto con la versión inglesa), sino también a la excepcional banda sonora que se ha aplicado, obra de un famoso compositor inglés que ya ha trabajado en diferentes películas. Aparte de integrarse perfectamente con el juego, es una de las mejores que hemos podido escuchar en los últimos tiempos.

Han añadido detalles curiosos como la posibilidad de ver todas las películas o empezar en cualquier pantalla de la fase que deseemos (siempre y cuando hayamos pasado antes por la misma...). Se trata de un título imprescindible. Este juego no se olvidará fácilmente. Es una pena que no haya salido





antes, ya que hubiera obtenido una nota cercana a los cien puntos en ese caso. Eso sí, los avances técnicos no pasan en balde y le han restado dos o tres "puntejos"...

D. GOZALO







ALTERNATIVAS



JAZZ JACKRABBIT II
Epic Megagames•Erbe
Un arcade de plataformas en 2D bastante "cuco" en alta resolución.



GEX 3D: ENTER THE GECKO
Crystal Dynamics•Ubi Soft
Las plataformas elevadas a la tercera dimensión.



ABE'S ODDYSEE
GT Interactive•New Software Center
Un juego muy parecido al que nos ocupa pero con más de *puzzle*.



RISE OF THE SHADOWHAND

El reino de la oscuridad vive un nuevo capítulo con este disco de misiones que te permite dirigir la estrategia bélica del título Dark Reign.

Si no lo recuerdas, *Dark Reign* era un excelente sucedáneo de *C&r: Red Alert*. Se trataba de un producto con detalles de buen gusto. El terreno influía en la capacidad de movimiento de las unidades, la visibilidad, etc. Además, la inteligencia artificial de los enemigos estaba bien implementada.



Pues bien, si en su día te hiciste con el producto, tanto en su versión inglesa como en su versión castellana, puedes alargar su vida con veinte nuevas misiones. Se trata de un capítulo completo de este programa de estrategia futurista.

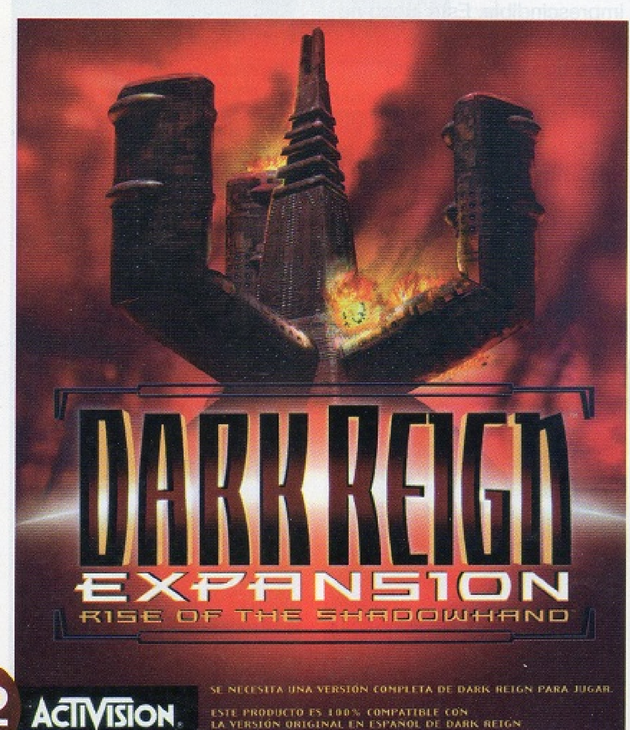


Dos ejércitos renovados se enfrentarán en esta ocasión, con cerca de doce unidades que no podías encontrar dentro del programa original. Una de las mejores aportaciones es la posibilidad de introducir modificaciones del terreno en tiempo real creando, por ejemplo, carreteras que te faciliten el acceso a algún lugar determinado.

También han mejorado el editor de misiones. En efecto, el *Construction Kit* de **Rise of the Shadowhand** está dotado con vídeos y pistas de sonido con melodías aptas para ambientar adecuadamente el juego. Además, ahora puedes crear misiones para varios jugadores.

Los gráficos mantienen la calidad del original, que podemos decir que todavía hoy se encuentra vigente. Por otra parte, admite opciones de juego en red a través de ActiveLink. Así pues, si te gustó el título original, se trata de una interesante posibilidad para alargar su ya productiva vida.

P. López

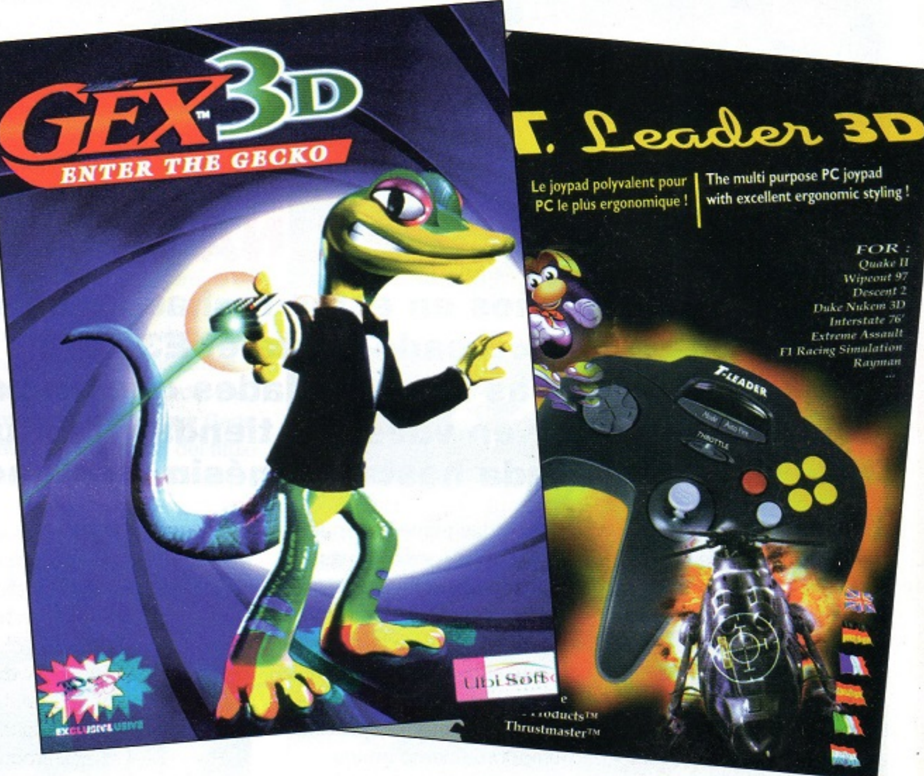






Concurso GEX 3D

Un divertido programa de plataformas y un excelente *pad* forman un equipo inigualable. Crystal Dynamics, Guillemot International y Ubi Soft te ofrecen la posibilidad de obtener uno de los cinco lotes que sorteamos, compuestos cada uno de ellos por el juego Gex 3D y el *pad* T. Leader 3D. Para entrar en este concurso, contesta a las preguntas que te mostramos a continuación y envíanos el cupón correspondiente con tu nombre, tu dirección y tu teléfono a la siguiente dirección, antes del 5 de Agosto de 1998:



Revista PC PLAYER
CONCURSO GEX 3D
TOWER COMMUNICATIONS
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

No se admiten fotocopias del cupón; promoción valida sólo para el territorio español.

PARTICIPA!!!

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1.- ¿Qué es Gex?
- A) Un campeón de Full-Contact
- B) Un lagarto aficionado a la tele
- C) La mascota de Mariano´s Company

2.- ¿Cuál de estos juegos NO es de Crystal Dynamics?
- A) Pandemonium 2
- B) Furious Net
- C) Legacy of Kain

CUPÓN CONCURSO REDLINE

Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales.

1.

2.

Nombre:

Dirección:

Ciudad:

Provincia: C.P:

Teléfono: Edad:



ATLANTA E3 1998:
ALGO MÁS QUE UNA FERIA

Como todos los años en estas fechas, nuestra redacción se ha acercado hasta el E3 para informaros de todas las novedades que en breve podréis encontrar en vuestras tiendas habituales, en una feria elevada hasta la enésima potencia.

El E3 (*Electronic Entertainment Expo*) es, sin lugar a dudas, el punto actual de referencia del mundo de los videojuegos. Aunque este año la feria transcurría nuevamente en la ciudad de Atlanta, ha sido ligeramente más pequeña que la anterior edición en volumen de expositores.

Mientras el año pasado se utilizó incluso el cercano y considerable Georgia Dome para acoger el exceso de expositores que tuvieron en las previsiones iniciales los organizadores, este año acudió mucha menos gente a la cita; de hecho, la organización ni siquiera utilizó una parte del propio Pabellón Oeste.

De todas maneras, en la feria se concentró lo más granado del software de entretenimiento. Mostraron a los periodistas de la prensa especializada las novedades de las que todos podréis disfrutar tanto en la próxima temporada como en los años venideros.

Las novedades no han sido especialmente espectaculares en lo que se refiere a nivel técnico, exceptuando que el 95% de los programas presentados estaban optimizados para 3Dfx. El mundo de las consolas, por supuesto, también ha ganado terreno, con un volumen de productos bastante mayor que el de los ordenadores personales.



Aquí tenéis la entrada al formidable Georgia World Congress Center de la ciudad de Atlanta, lugar en el que se celebró esta nueva edición del E3.

Sin embargo, los títulos de nuestra plataforma favorita eran bastante mejores que sus homónimos de consola. En lo que se refiere a los juegos en sí, en las siguientes páginas podéis ver lo que ha dado de sí la feria. En breves palabras, se puede resumir en sucesivas entregas de programas ya conocidos de todos vosotros y clones de los éxitos del 97. Es decir, muchos *Quakes*, *Tomb Raiders* y demás éxitos de las 3D.

Por último, hay que destacar el éxito del software español en el E3. Tanto *Commandos*, de Pyro Studios, como *Blade*, de Rebel Act, han sido profusamente alabados en la feria por sus características. De todas maneras, lo más curioso es que en ningún sitio (revistas, *stands*...) figuraba como software español. Quizás haya sido mejor para ellos, pues lo cierto es que nuestro país no tiene muy buena fama en ese sentido... Esperamos que os guste este reportaje especial. El año que viene os traeremos más noticias de Los Angeles, donde se celebrará la próxima edición de E3.



Nuestro Director Adjunto, visitante de Ferias, Comuniones y Bautizos, como siempre se encuentra bien acompañado en todos estos eventos.

A. Greppi
D. Gozalo

ACTIVISION

Esta veterana compañía, como siempre, se mantiene en la brecha. A pesar de que este año su producción era bastante más elevada para el mundo de las consolas, hay que destacar bastantes títulos de PC, sobre todo por su elevada calidad.

Así, debemos comenzar por sus diversos juegos 3D, sobre todo porque mantienen su acuerdo con id Software. Aunque no hemos podido conseguir ninguna imagen de **Quake III** (es uno de sus proyectos más importantes y que llevan con más secretismo), lo que sí hemos podido ver es su próximo **Sin**, un interesante juego de acción 3D, que cuenta además con retazos de aventura gráfica al exigirte que recojas y utilices objetos en diferentes lugares del programa.

También está **Beneath**, un juego bastante más a lo *Tomb Raider* y protagonizado por un curioso personaje.

Otro título que destaca es la segunda entrega de **Heretic**, que posee unos gráficos impresionantes y unos mapeados gigantescos.

A todo esto debemos añadirle los *packs* de misiones para *Quake II*, con los sobrenombres de **The Reckoning** y **Mission Pack Nº2**, que cuentan con nuevos e interesantes niveles para el conocido juego de id Software.

Continuando con las secuelas, hay dos relacionadas con dos grandes éxitos de la pasada temporada. La primera de ellas, **Heavy Gear II**, es la continuación del título con el que Activision pretendía recuperar el género de robots al perder la licencia de *Mechwarrior* a favor de Microprose. Los gráficos de este nuevo título superan todo lo visto hasta ahora en este tipo de programas. El segundo, **Interstate '82**, es una versión más actualizada del juego estrella de Activision del año pasado.

En cuanto a novedades, destaca **Fightrer Squadron**, un interesante simulador de vuelo de la Segunda Guerra Mundial, así como **Legend of the Five Rings: Ronin**, un juego que mezcla aventura y rol en la época de los samuráis en vista isométrica.

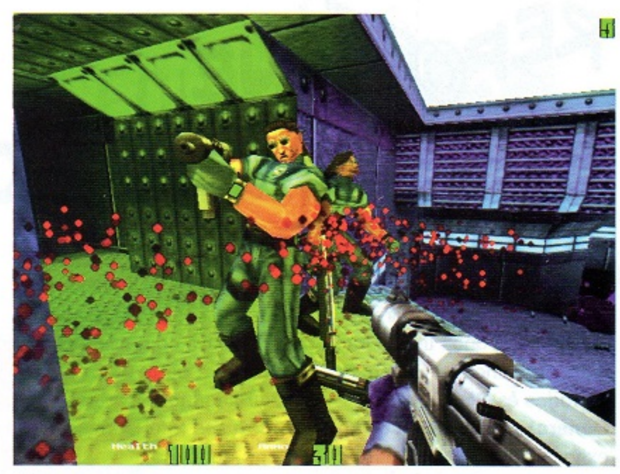

Third World


Beneath


Quake 2: Mission Pack 2

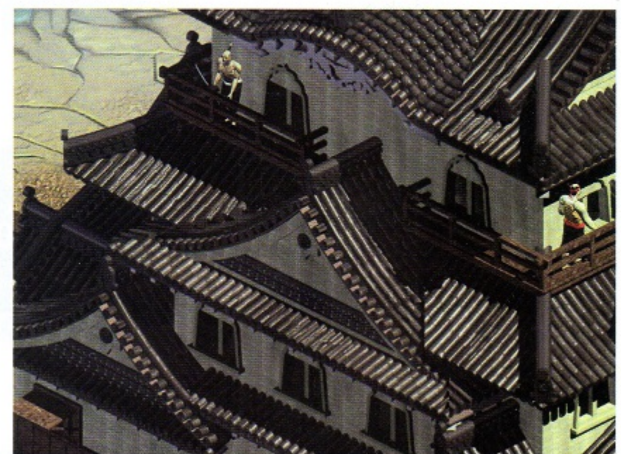

Fighter Squadron


Quake 2: The Reckoning


Sin


Heavy Gear 2


Heretic 2


Legend of the Five Rings: Ronin


Intersate 82

REPORTAJE

SSI / MINDSCAPE

La veterana SSI y su casa madre Mindscape preparan una interesante campaña invernal con unos títulos francamente curiosos. El primero de todos es **People's General**, continuación de su exitosa saga *General*, con títulos como *Panzer's General*, *Fantasy General*, y muchos más... La acción ahora se desarrolla desde la perspectiva comunista china.

Por otra parte, cabe destacar segundas partes como **Creatures 2**, el curioso juego genético, **Flanker 2**, continuación del simulador de vuelo *Su-27 Flanker*, y un nuevo juego de la saga *Warhammer 40.000*, llamado **Chaos Gate**. En cuanto a novedades, el juego de coches **Circuit Breakers**, el juego de rol **Blackstone Chronicles** y el simulador de barcos de guerra denominado **Fighting Steel**.



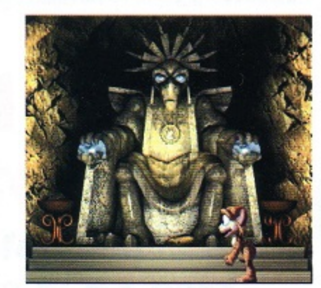
Flanker 2



Circuit Breakers



Warhammer 40000: Chaos Gate



Creatures 2



Blackstone Chronicles



Fighting Steel



People's General

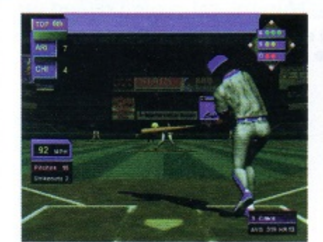
3DO GAMES

La compañía que aglutina Studios 3DO y New World Computing cuenta con bastantes sorpresas para la próxima temporada. La más destacable es la tercera entrega de la impresionante saga **Heroes of Might & Magic**.

Se trata de un digno sucesor de esta serie, y uno de los programas más esperados en todo el mundo.

Del resto de títulos ya os hablamos en el reportaje especial de hace unos números: los espectaculares juegos 3D **Requiem** y **Uprising 2**, el juego de béisbol **High Heat Baseball** y el de casino **Vegas Games '99**.

Requiem



High Heat Baseball



Heroes of Might & Magic III





Uprisng 2

Vegas Games '99



INTERNET ASEQUIBLE

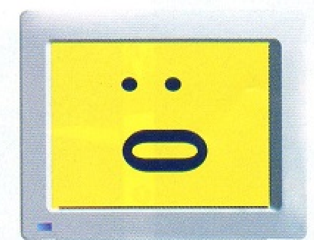




¿Cuánto?

¿Dónde?

¿Cuándo?



REPORTAJE

INTERPLAY

Esta compañía inglesa siempre nos ha sorprendido bastante. Sus nuevos juegos no son menos, y secuelas como **Fallout 2**,, **M.A.X. 2**, o **Descent III** (no confundir con el próximo *Conflict Freespace* mal llamado Descent Freespace por nosotros el mes pasado) han logrado mejorar juegos que hasta ahora pensábamos que nunca lo serían.

De todos modos, también cuentan con títulos originales como **Baldur's Gate**, un interesante juego de rol de su serie *Advanced Dungeons & Dragons*, **Alien Intelligence**, un programa de estrategia en tiempo real o **Giants**, un entretenido arcade 3D.

Dentro de su *stand* pudimos ver también dos nuevos juegos de su sello asociado, Shiny Entertainment. **Earthworm Jim 3D**, es su repuesta en tres dimensiones a títulos como *Croc* o *Gex 3D*, con su mascota estrella. El otro título es el esperado **Messiah**. Se trata de un arcade 3D al estilo de *M.D.K.*, pero en un ambiente aún más complejo.

Para finalizar este recorrido por Interplay debemos mencionar sus juegos de la saga *Star Trek*: el esperado **Secret of the Vulcan Fury**, **Starfleet Command** y el programa 3D **Klingon's Guard**.



Alien Intelligence



Fallout 2



Messiah



Baldur's Gate



Descent 3

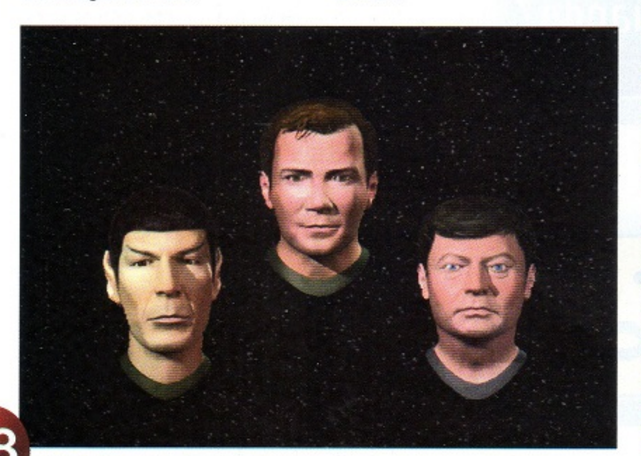


ST: Klingon's Guard

M.A.X. 2



Earthworm Jim 3D



ST: Secret of the Vulcan Fury



ST: Starfleet Command



Giants

SÍ, ASEQUIBLE

NO ENCONTRARÁS UNA OFERTA MEJOR

¿Cómo?

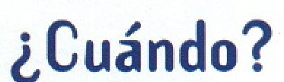
Con un completo curso multimedia que te explicará desde en qué consiste el correo electrónico hasta qué es el FTP. Y, con conexión gratuita a Internet hasta el 31 de diciembre de 1.998.

¿Cuánto?

Por sólo 3.995 ptas. Iva incluido.

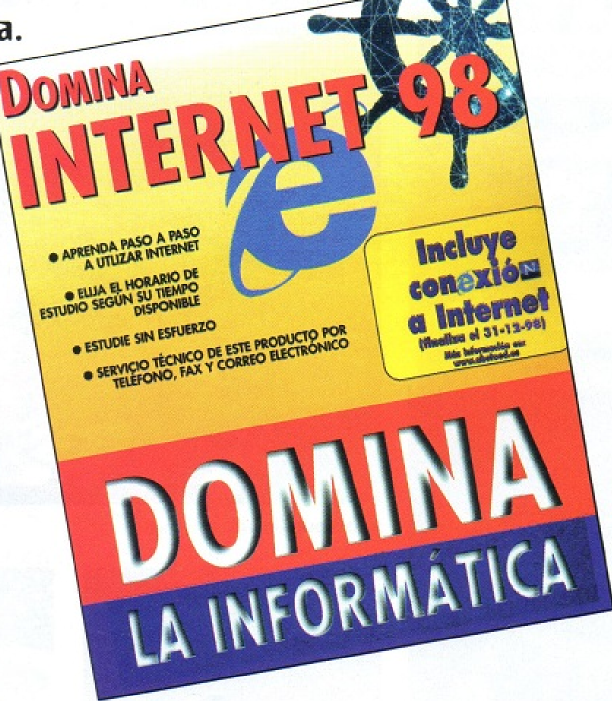
¿Dónde?

Podrás encontrarlo en librerías, quioscos, tiendas de informática, Vips, Crisol, Fnac, El Corte Inglés, Casa del libro o en el teléfono 91-6614211.



¿Cuándo?

Ya a la venta.







C/ Aragoneses, 7
28108 Pol. Ind. Alcobendas (MADRID)
Tel.: (91) 661 42 11* Fax: (91) 661 43 86
http://www.abetoed.es

También versión sin conexión por 2.995 ptas.

REPORTAJE

ELECTRONIC ARTS

Como puedes comprobar en estas páginas, Electronic Arts es uno de los productores de Software más prolíficos. Sus títulos más destacados están claros y se trata de secuelas, ya que la originalidad parece haber sido olvidada.

Así, **Need for Speed III** y **Moto Racer 2** son sus juegos de carreras para la próxima temporada. **Sim City 3000** es la nueva entrega del simulador de alcaldía de Maxis; **Dungeon Keeper II**, del simulador de mazmorra de Bullfrog y **Populous the Third Coming**, la tercera entrega del gran éxito de la misma compañía.

En cuanto a novedades, deberemos buscarlas en Jane's con dos nuevos simuladores (género no muy novedoso, por cierto...). **Fighter Legends** y **World Air Power: Israelí Air Force** son sus dos nuevas apuestas para este género. Otros títulos originales son **Prax War**, un juego tipo *Quake*, y **L.A.P.D. 2100**, un programa de robots futurista. Otro juego que destaca es la nueva producción de Firaxis, **Alpha Centauri**.

Para acabar la reseña hemos dejado los juegos de EA Sports: **Tiger Woods 99**, **Madden 99**, **NBA Live 99**, **NCAA Football 99**, **NHL 99** y el fabuloso simulador de boxeo **Knockout Kings**.


NHL 99



NBA Live 99



NCAA Football 99


Need for Speed III


Alpha Centauri

Madden 99


Knockout Kings


L.A.P.D. 2100

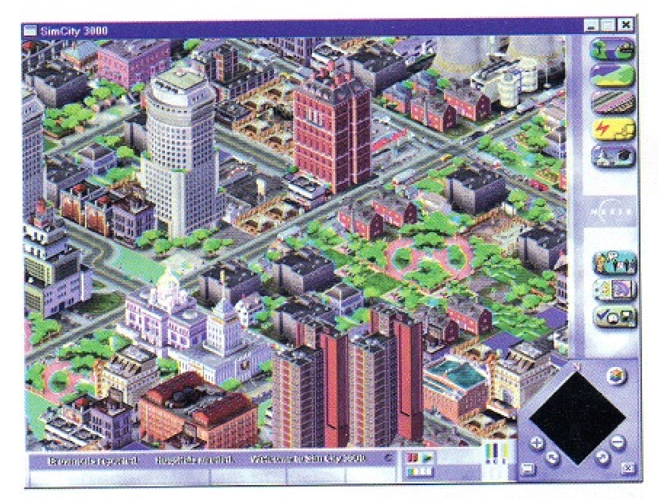

Fighter Legends

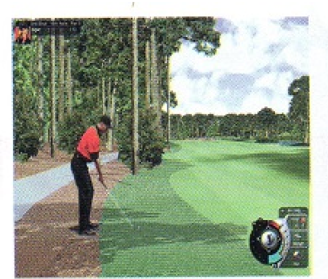


Éste es el espectacular aspecto del *stand* de Electronic Arts en el E3.


Populous: the Third Coming


Prax War


Sim City 3000


Tiger Woods 99


World Air Power: Israelí Air Force


Moto Racer 2


Dungeon Keeper II

FOX INTERACTIVE

Los señores de Fox Interactive cuentan en su amplia producción con tres títulos específicos para PC. Todos ellos están basados en películas y series de televisión. El más destacado es **X-Files**, una aventura gráfica basada en la famosa serie creada por Chris Carter y protagonizada por David Duchovny y Gillian Anderson.

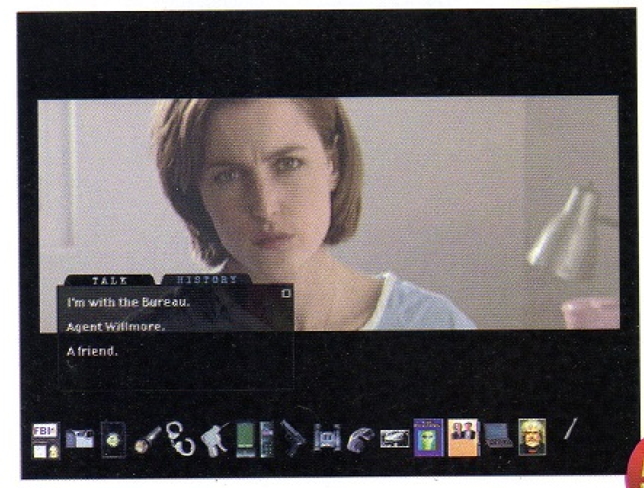
En el juego han intentado plasmar el tétrico y acongojante ambiente de la serie y a buena fe que lo han conseguido. Como podrás comprobar por la foto adjunta, los propios actores de la misma han participado en el desarrollo de este título.

Otro de sus programas más esperados es **Aliens vs. Predator**. Los más veteranos recordaréis este juego, ya que apareció algunos añitos para la fallida consola Jaguar de Atari. Esta nueva versión ha sido muy mejorada (y eso que el original era increíble...), sobre todo porque emplea aceleradoras 3D para mejorar notablemente sus gráficos.

El tercer título en discordia es **Virtual Springfield**, protagonizado por los inefables Simpsons de la serie de dibujos animados de televisión, donde se combinan distintos y divertidos subjuegos. Se rumoreaba que aparecería una secuela de *Croc*...


Virtual Springfield


Aliens vs. Predator



X-files

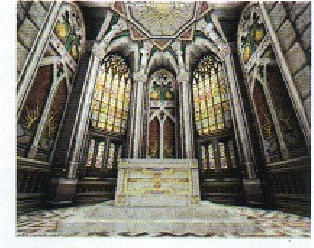
GT INTERACTIVE

La poderosa compañía norteamericana cada vez es más fuerte. Es la empresa que más títulos presentó en el E3, aunque si descontamos los de consola, en PC se sitúa por detrás de otra de las grandes, Sierra, de la que os hablamos más adelante.

Los dos géneros mayoritarios dentro de sus juegos son los arcades 3D y la estrategia en tiempo real. Del primero debemos destacar títulos como **Unreal**, del que os hablaremos en profundidad el mes que viene o el esperado **Duke Nukem Forever**.

También mostraron **Blood 2** y **Nam**, un curioso arcade 3D basado en la guerra del Vietnam, pero que lamentablemente cuenta con el motor del *Blood* original. La cosa no acaba aquí, ya que dos títulos como **Amen: the Awakening** y **Dark Vengeance** darán mucho que hablar próximamente. Otros de los que ya se ha hablado pero no llegan son los esperados **Prey** y **Rebel Moon Revolution**, continuación este último de *Rebel Moon Rising*.

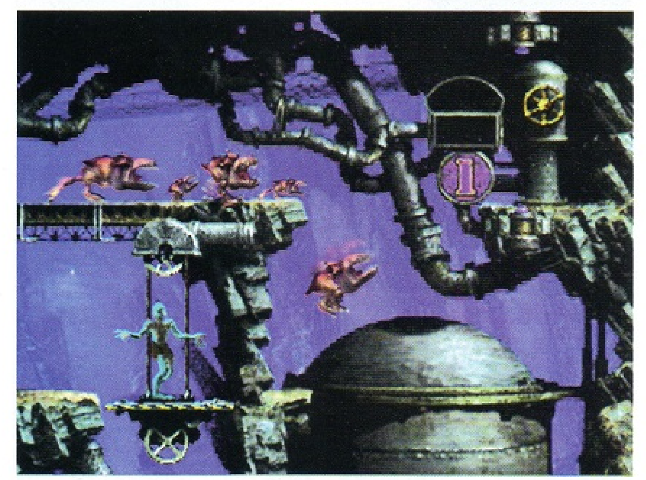
Pasando a la estrategia, el título más importante es la actualización de *Total Annihilation,* denominada **Core Contingency**.



Wheel of Time

También pudimos ver, dentro de este ámbito, juegos como **Tides of War**, o **War of the Worlds**, un increíble juego basado en la novela *La Guerra de los Mundos* de H.G. Wells, cuyos gráficos dejarán sorprendidos a los que en este género ya no esperan nada nuevo.

Dentro ya de otros géneros, el título más destacable es **Abe's Exoddus**, continuación del estupendo *Abe's Oddysee*, que llegará a nuestras pantallas antes de lo esperado. Si prefieres las aventuras, apuesta por el juego **Wheel of time.**



Abe's Exoddus



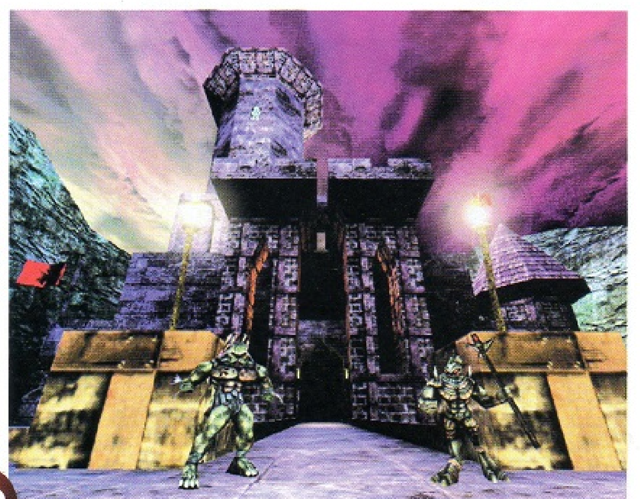
Youngblood



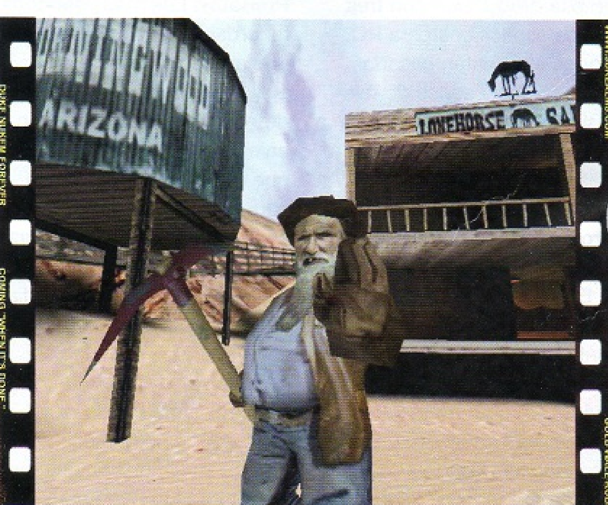
Lode Runner 2



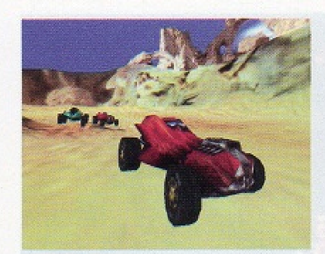
Elysium



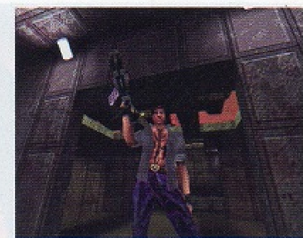
Unreal



Duke Nukem Forever

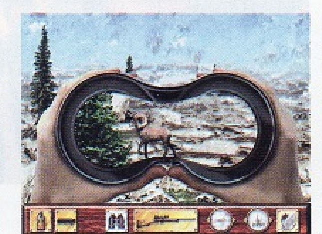


Powerslide



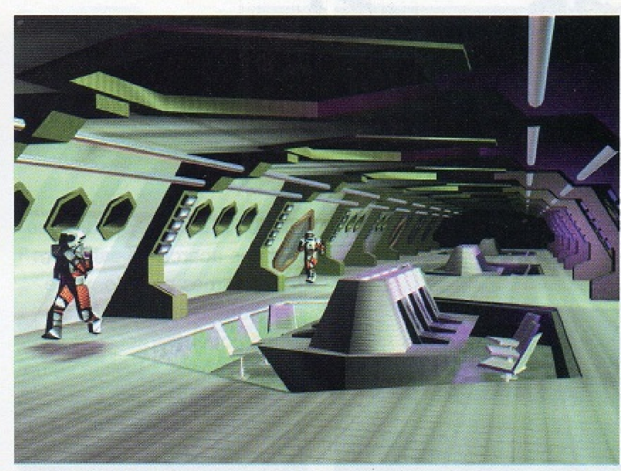
Prey

Otros títulos ya menos conocidos serán **Elysium**, un arcade espacial, el juego de rol **Youngblood** o el simulador de helicópteros basado en la Guerra del Vietnam **Missing in Action**, que cuenta con unos gráficos estupendos. Con peores gráficos pero gran éxito de ventas en Estados Unidos, está **Deer Hunter**, que es un juego de caza, donde seleccionaremos nuestra arma para derribar al blanco, sobre todo ciervos.



Deer Hunter

Para acabar, y si te gustan los programas de coches, tienes **TransAm Racing** y **Powerslide** y el título de habilidad **Lode Runner 2**.



Rebel Moon Revolution



Tides of War



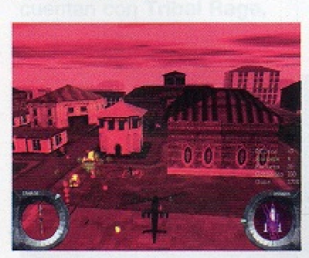
TransAm Racing



Dark Vengeance



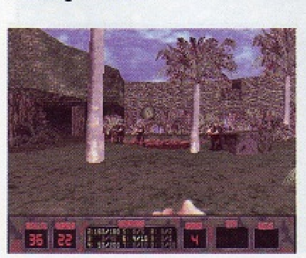
Amen



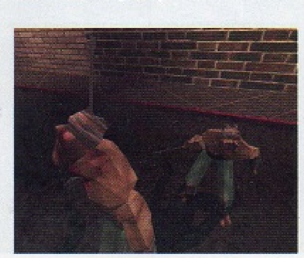
Missing in Action



Core Contingency



Nam



Blood 2

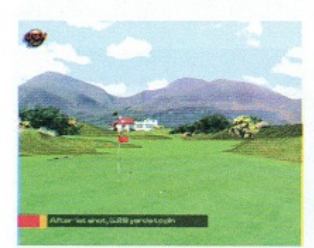


War of the Worlds

REPORTAJE

PSYGNOSIS


Tellurian Defense


Pro 18: World Tour Golf


Panzer Elite


Wings of Destiny

Si recuerdas el reportaje que hicimos acerca de esta compañía el mes pasado, ya te mostramos algunos de los juegos que aparecen en esta página. Aún así, la lista se ha completado con unos cuantos nuevos títulos como el programa de golf **Pro 18: World Tour Golf**, o el de billar **Expert Pool**. Continuando con los deportivos, pudimos ver el mánager futbolístico **PZA Football** y una versión más avanzada de **Newman/Haas Racing**.

Si prefieres los simuladores de todo tipo, tienes **Panzer Elite**, de tanques, **Wings of Destiny** y **Nations: Fighter Command**, de aviones, y **Tellurian Defense** y **Lander**, de naves espaciales.

En otro orden de cosas, aparecen los títulos **Globla Domination** como juego de estrategia, **O.D.T.**, una especie de *Tomb Raider*, y **Hired Guns**, un arcade 3D continuación del inefable *Tenka*.

Pero los dos juegos que más nos han impresionado han sido **Drakan** y **Attack of the Saucerman**. El primero de ellos es un arcade 3D protagonizado por una heroína a lo *Tomb Raider* que va acompañada de un dragón.

Attack of the Saucerman


Drakan


PZA Football


Expert Pool



Golbal Domination


Hired Guns

Mientras, en el segundo deberemos defendernos de los marcianos en un simpático juego que cuenta con unos gráficos supercoloristas y agradables. Es uno de los títulos más graciosos de los que pudimos encontrar en todo el E3. Esperemos que Psygnosis siga en esta línea.


O.D.T.


Lander


NAtions: Fighter Command


Newman/Haas Racing

LUCASARTS

La veterana compañía de George Lucas cuenta con interesantes títulos para los próximos meses. El primero de ellos será su nueva aventura gráfica **Grim Fandango**.


Force Commander

Los seguidores de Indy estarán contentos, porque está en preparación su primera aventura 3D, con el nombre de **Indiana Jones and the Infernal Machine**.

Además, siguen con nuevos títulos basados en *La Guerra de las Galaxias*. **Force Commander** es un *C&C* con gráficos en tres dimensiones. **Rogue Squadron** es una especie de secuela de *Shadows of the Empire* y **Behind the Magic**, un multimedia basado en *Star Wars*.


Rogue Squadron



SW: Behind the Magic


Grim Fandango


Indiana Jones 3D

EMPIRE INTERACTIVE

La compañía inglesa sigue ofreciendo sus géneros clásicos: simulación, estrategia por turnos y en tiempo real.

Dentro del primer género, debemos destacar los nuevos **Mig Alley** y **Apache Havoc** (de aviones y helicópteros respectivamente), así como **F/A 18 Korea**, el cual llegará pronto a nuestro país de la mano de Dinamic.

En cuanto a estrategia por turnos, los típicos juegos de TalonSoft: **Operational Art of War**, **Fields of Fire, 101 Airborne** y el excepcional **Eastern Front**.

Si prefieres el tiempo real cuentan con **Tribal Rage,** basado en guerra de bandas.

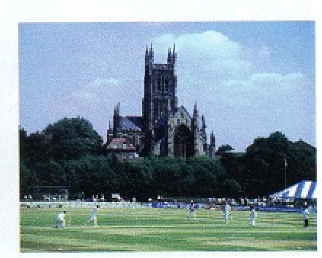
Por último, destacan dos títulos que nada tienen que ver con los anteriores géneros: **International Cricket Captain**, basado en el deporte inglés, y el nuevo *pinball* **Pro Pinball: Big Race USA**.

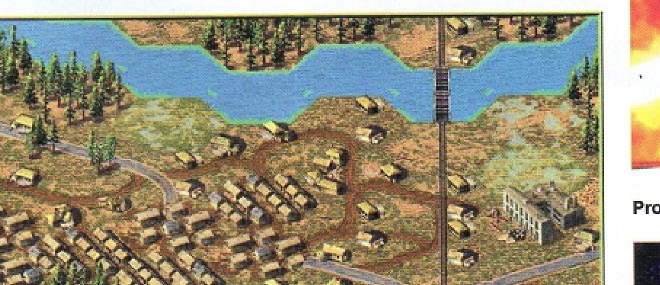

Mig Alley


101 Airborne

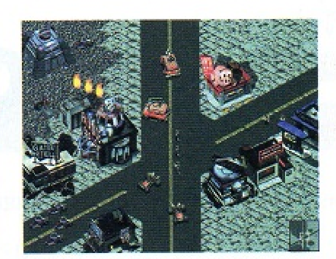

Apache Havoc


Operational art of War

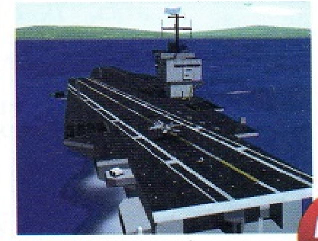

International Cricket Captain


Eastern Front


Pro Pinball: Big Race USA


Tribal Rage


Fields of Fire


F/A 18 Korea



REPORTAJE

VIRGIN INTERACTIVE

Virgin mostraba en su *stand* algunas de sus próximas creaciones. A pesar de que su número es inferior al de otras ocasiones, todas ellas cuentan con bastante calidad, como **Superbikes**, un excelente programa de motos.

Si lo tuyo son los coches, **Professional Sports Car Racing** es tu juego. Si prefieres los aviones o las naves espaciales, apuesta por **F-16 Agressor** o por **Recoil**. Los amantes del rol gozarán con **Swords & Sorcery**.

Si prefieres la estrategia en tiempo real, tienes el prehistórico **Dawn of War** o el medieval **Duel: the Mage Wars**. Y siempre te quedará Westwood con sus nuevos **Dune 2000** y **C&C: Tiberian Sun**. Este último ha pasado a una perspectiva isométrica. También aparece la tercera entrega de **Lands of Lore**.



Recoil



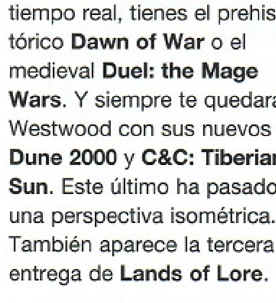
Professional Sports Car Racing



Superbikes



Dawn of War





Duel: the Mage Wars



Lands of Lore 3



Swords & Sorcery

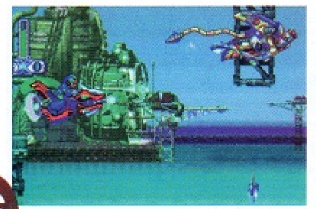


Command & Conquer: Tiberian Sun

CAPCOM

Eminente productora de programas para consolas y máquinas recreativas, la compañía nipona no deja pasar la oportunidad de realizar conversiones para PC.

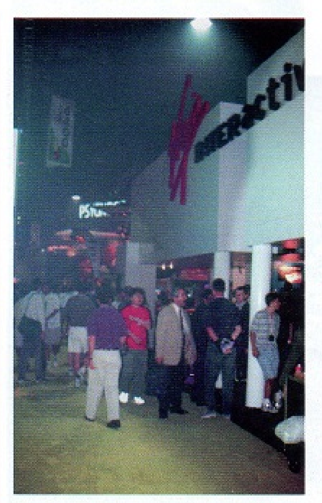
Tanto **Megaman X4** como **Street Fighter Alpha 2** son continuaciones de las conocidas sagas de plataformas y lucha, respectivamente, que ya viéramos anteriormente.



Megaman X4



Street Fighter Alpha 2



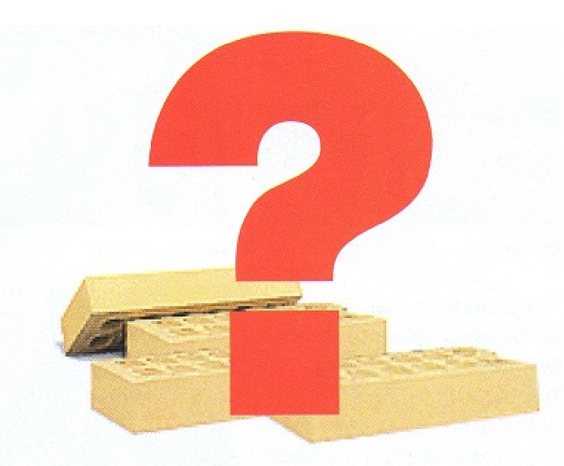
El *stand* de la compañía Virgin fue bastante concurrido por el público que asistió a la feria.



F-16 Agressor

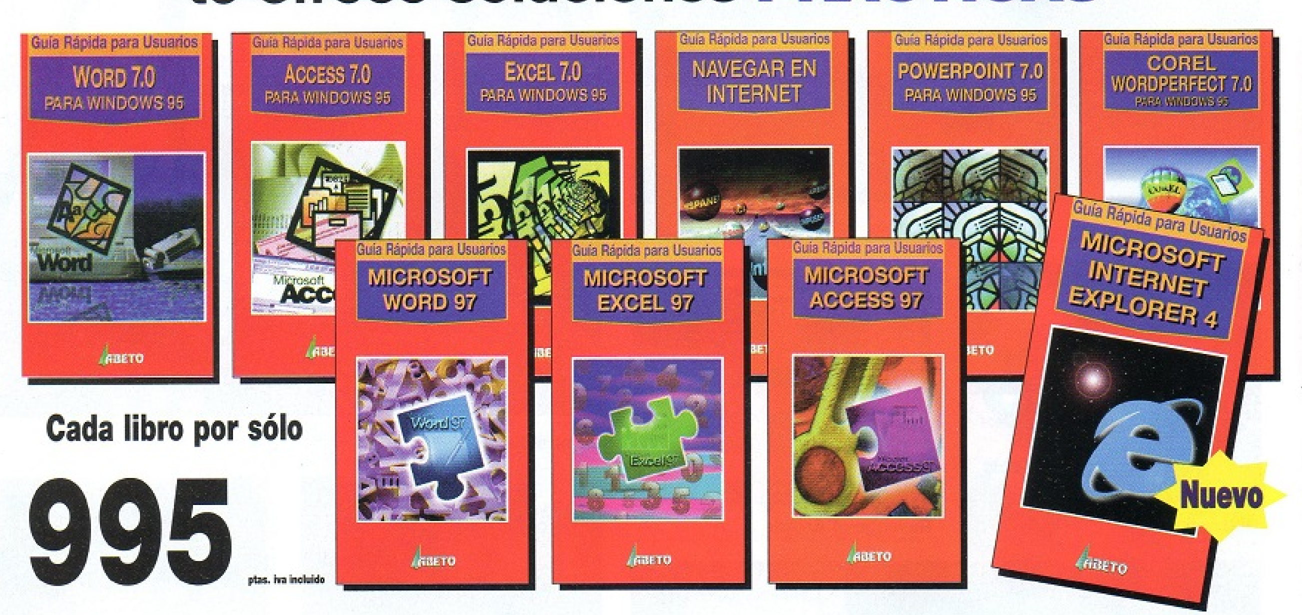


Dune 2000



¿Realmente necesitas un manual de más de 500 páginas para sacar mayor partido a tu ordenador?

La colección Guías Rápidas para Usuarios te ofrece soluciones PRÁCTICAS



Cada libro por sólo

995 ptas. iva incluido

LO IMPORTANTE ES LO ESENCIAL

Distribuidores autorizados

COMUNIDAD DE MADRID / CASTILLA LA MANCHA	
DISTRIFORMA S.A.	Tfno. 91 - 501 4749
CATALUÑA	
MIDAC LLIBRES S.L.	Tf. 93-421 18 95
ANDALUCIA OCCIDENTAL/ EXTREMADURA	
DISTRIBUCIÓN DE EDICIONES RDGUEZ. SANTOS S.L.	Tfno. 95 - 418 04 75
ANDALUCIA ORIENTAL	
DISTRIBUCIONES DEL MEDIODIA S.A. (ZÓCALO)	Tfno. 958-550278
CASTILLA - LEÓN	
ARCADIA S.L.	Tfno. 983-395049
GALICIA	
LUIS REY ABELLA (DISGALIBRO)	Tfno. 981-795754
ASTURIAS - CANTABRIA	
DISTRIBUCIONES CIMADEVILLA S.A.	98-5167930
CANARIAS	
GARCIA PRIETO LIBROS S.L.	Tfno. 922-820026
BALEARES	
PONENT LLIBRES S.L.	971-430339
VALENCIA - CASTELLÓN	
ADONAY S.L.	96-3793151
ALICANTE - MURCIA - ALBACETE	
LA TIERRA LIBROS S.L.	Tfno. 96-5110192
PAÍS VASCO - NAVARRA	
YOAR S.L.	Tfno. 948-302239
ARAGÓN - LA RIOJA	
ICARO DISTRIBUIDORA S.L.	Tfno. 976-126333



Tel.: (91) 661 42 11*

REPORTAJE

MICROSOFT

La todopoderosa Microsoft sigue apretando las tuercas con productos cada vez más interesantes. A los esperados **Age of Empires II** (que, por cierto, se retrasa bastante), **Urban Assault** o **Combat Flight Simulator**, hay que añadir títulos tan curiosos como los programas por Internet **Fighter Ace**, **Ultracorps** o **Asheron's Call**, y novedades como **Oblivion** y el juego de coches **Inertia**,



Age of Empires II



Oblivion



Revenge of Arcade



Aquí tenéis el ambiente que se respiraba dentro del *stand* de Microsoft.



Pinball Arcade



Ultracorps



Inertia



Asheron's Call

Siguiendo con los vehículos, encontramos **Monster Truck Madness 2** y **Motocross Madness**. Este último acompañará a su nuevo *pad*.

También hay dos interesantes recopilaciones: **Revenge of Arcade** y **Pinball Arcade**.



Fighter Ace



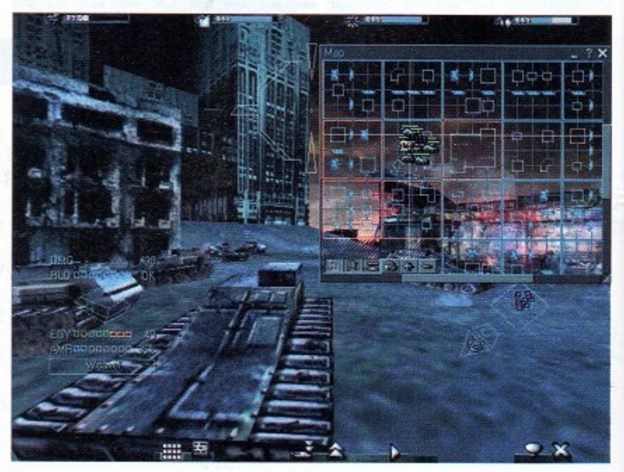
Combat Flight Simulator



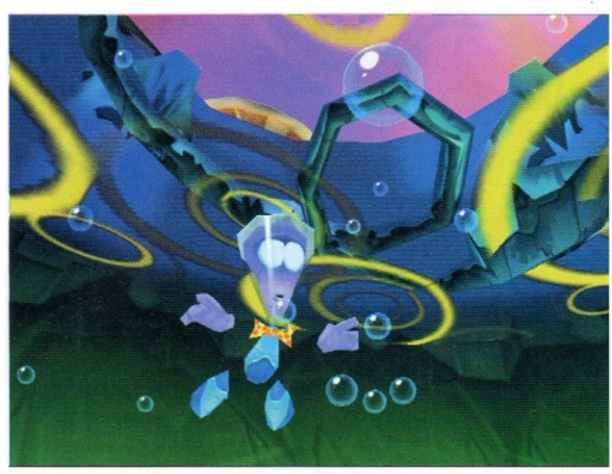
Monster Truck Madness 2



Motocross Madness



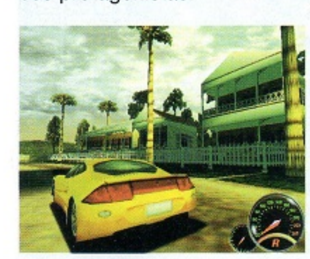
Urban Assault

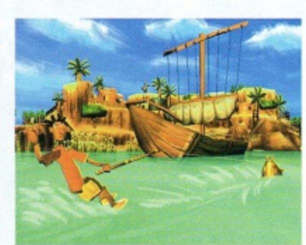

Tonic Trouble

UBI SOFT

La compañía francesa está demostrando que se ha convertido en toda una experta a la hora de aprovechar las tecnologías 3D en sus productos. Sólo hay que ver sus tres próximos programas de plataformas: **Rayman II**, secuela protagonizada por su mascota, **Tonic Trouble** y **D.Jump**, ambos con simpáticos protagonistas.

Otra nueva serie que destaca es la protagonizada por los juguetes de Playmobil, esos famosos muñecos que salieron en mil y una historias infantiles, Tres son los títulos que aparecerán en primera instancia: **Alex build his Farm** y **Laura's Happy Home**, para los más pequeños, y el juego de plataformas **Hype-Time Quest**.


Speed Busters

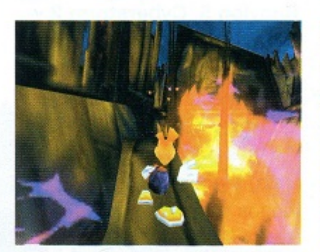

D. Jump


Alex build his Farm


Chaos


Hype-Time Quest


Laura's Happy Home


Rayman 2


S.C.A.R.S.

En otro ámbito se encuentra el juego 3D **Chaos**, un interesante arcade. Respecto a títulos de coches, tienen dos en mente: **S.C.A.R.S.**, que puede considerarse la secuela del aclamado *Pod*, y **Speed Busters**, un increíble programa de carreras con los mejores deportivos de la historia como protagonistas y unos gráficos más que impresionantes.

Para acabar hablaremos del recién iniciado proyecto denominado **Real Feel Golf**, basado en ese deporte.


Real Feel Golf

Aquí os mostramos los nuevos lanzamientos de Microsoft en lo que a hardware se refiere; destaca el *pad* **Freestyle** sobre el resto.



MS Sidewinder Freestyle



MS Digital Sound System 80



MS Force Feedback Wheel

REPORTAJE
CENDANT

La compañía más prolífica de toda la feria en lo que a PC se refiere fue, sin lugar a dudas, Cendant. Lo que el año pasado se denominaba CUC Software engloba a compañías de la talla de Sierra (ahora dividida en Sierra Studis, Sierra FX, Sierra Sports, Sierra Home... y unas cuantas más), Blizzard, Davidson... Vamos, toda una corporación lúdica.

Empezaremos por Blizaard, que es lo que muchos esperáis. La verdad es que estuvieron presentes con sólo dos títulos: **Diablo 2** y **Brood Wars**. El primero de ellos es la secuela de su arcade multijugador y el segundo un disco de misiones para *Starcraft*. Siguiendo con la estrategia, debemos destacar **Caesar III**, de la antigua compañía Impressions.

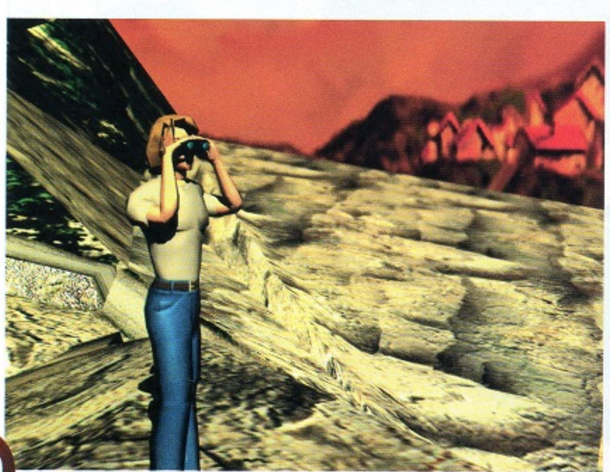

Starcraft: The Brood Wars

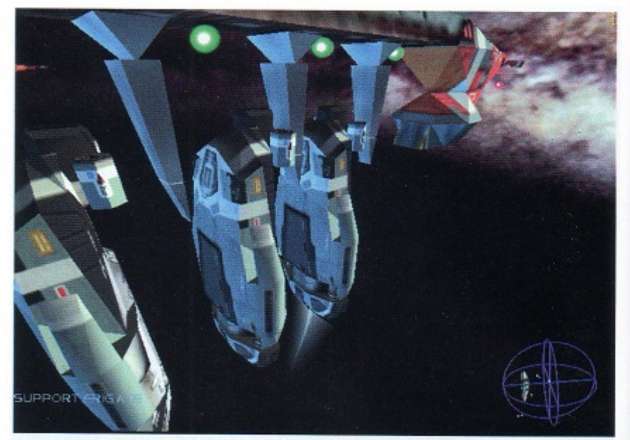
Si prefieres las aventuras gráficas de Sierra, nada mejor que **Mask of Eternity**, la secuela de la saga de *King Quest*, y **Gabriel Knight 3**, que ahora ha pasado de vídeo real a 3D. Si prefieres el rol, nada mejor que **Return to Krondor** o **Quest for Glory 5**. Para los amantes de odiseas y robots espaciales hay varios títulos: **HomeWorld**, **Babylon 5**, **Cyberstorm 2** y **Starsiege**. Eso sí, el juego más destacado fue **Half-Life**, la respuesta de Sierra a *Quakes* y demás arcades 3D.

Antes de pasar a los deportivos, mencionaremos dos juegos de estrategia: **S.W.A.T. 2** y **Navy Seals**.

De carreras de coches tenemos el glorioso **Grand Prix Legends**, **Driver's Education** y **Nascar 2 50th Anniversary**. Otros títulos son: **Baseball 99**, **Basketball 99**, **Football Pro 99**, **Golf 99** y **Mini-Golf Deluxe**.


Driver's Education

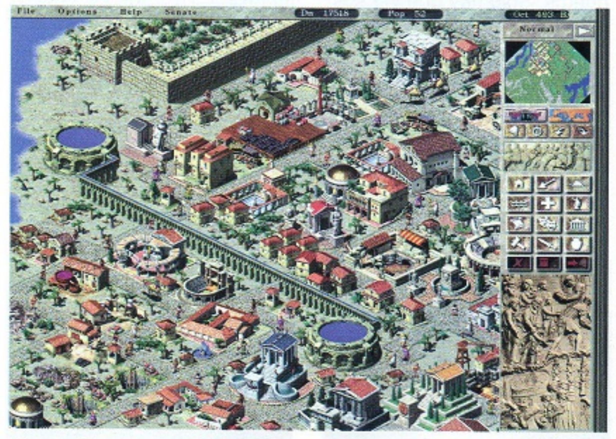

Gabriel Knight 3



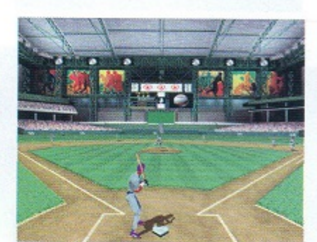
HomeWorld


Nascar 2 50th Anniversary


Basketball 99



Caesar III


Baseball 99



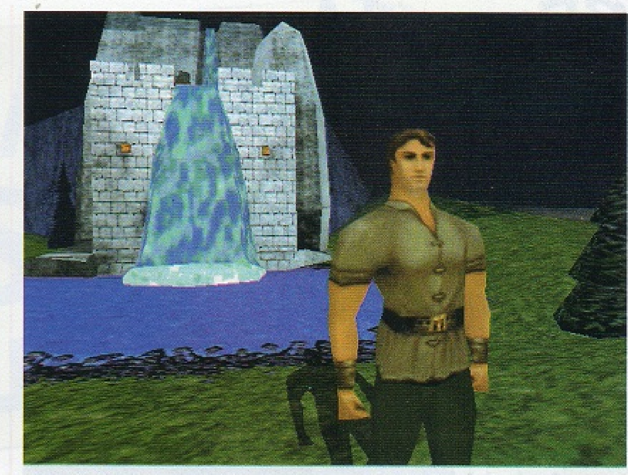
Football 99


Cyberstorm 2


Golf 99



Half-Life



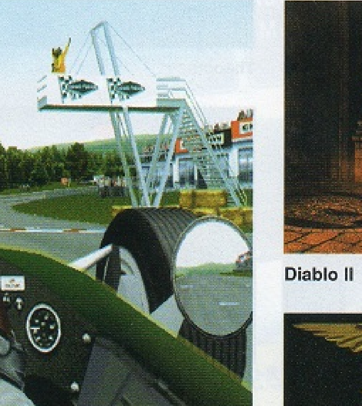
Mask of Eterbity



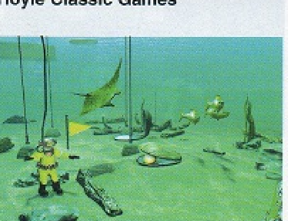
Hoyle Classic Games




Grand Prix Legends



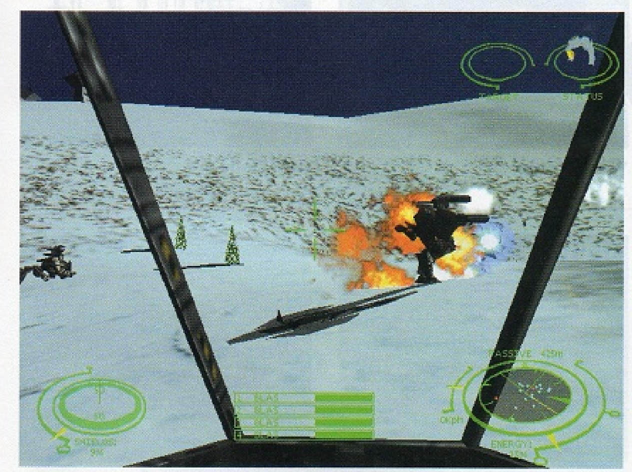
Diablo II



Mini-golf Deluxe



Navy Seals



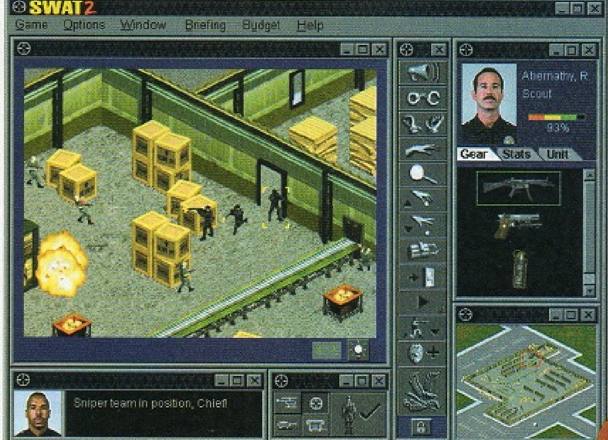
Starsiege



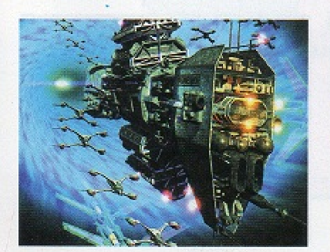
Quest for Glory 5



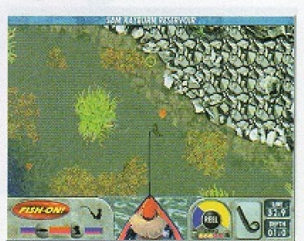
Return to Krondor



S.W.A.T. 2



Babylon 5



Trophy Bass 2 Deluxe

REPORTAJE

INTERACTIVE MAGIC

Aunque no cuenta con mucho producto para este año, debemos destacar, sobre todo, el disco de misiones de *Seven Kingdoms*, que han dado en llamar **Ancient Adversaries**.

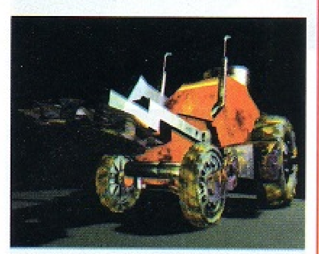
Otros títulos en su haber son **Theocracy**, los simuladores de vuelo **Ultra Fighters** y **IF/A-18E Carrier Strike** y el programa de coches y estrategia **Vangers**.


Theocracy


Ancient Adversaries


Ultra Fighters

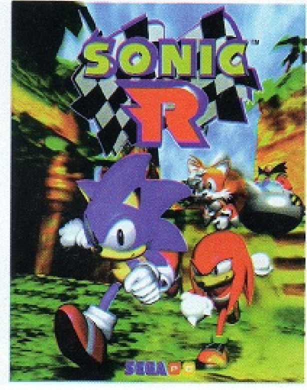

If/a-18E Carrier Strike


Vangers

SEGA PC

La compañía nipona Sega sigue ofreciendo conversiones de sus éxitos de consolas y máquinas recreativas en su sección de PC. Así, encontramos programas como **Sonic R**, un juego de carreras con Sonic como protagonista, **Enemy Zero**, una aventura gráfica, el título de pistola de la calle **House of the Dead** y la secuela de su juego de rally más conocido, **Sega Rally 2**.

Más novedosos son **Conflict Nations**, un programa isométrico de estrategia, y **Yoot's Tower**, continuación de *Sim Tower* pero con gráficos bastante más cuidados.



Sonic R


Enemy Zero


Conflict Nations


House of the Dead


Yoot's Tower


Sega Rally 2

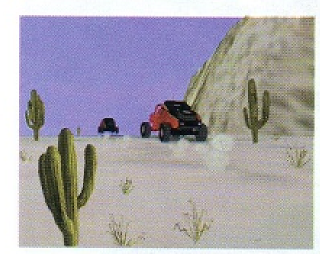
RED ORB

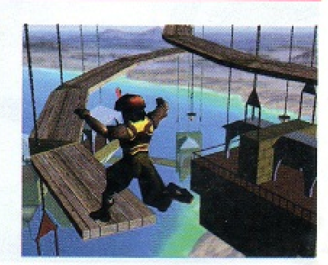
La filial de juegos de Broderbund cuenta con varios títulos, aunque la gran sorpresa de la temporada es su **Prince of Persia 3D**. Este nuevo juego, basado en la exitosa saga de Jordan Mechner, es una especie de *Tomb Raider* protagonizado por el famoso príncipe que en anteriores ocasiones tuviera que rescatar a su amada. De todos modos, no contéis con él hasta comienzos del año 1999, cuando estará finalizado.

También aparecerá un disco de misiones para *Warlords III* denominado **Darklords Rising**. Con nuevos vídeos y unidades donde escoger, se ha potenciado el juego por Internet.

Baja 1000 Racing es un simulador automovilístico basado en las carreras de todoterrenos por los desiertos norteamericanos.

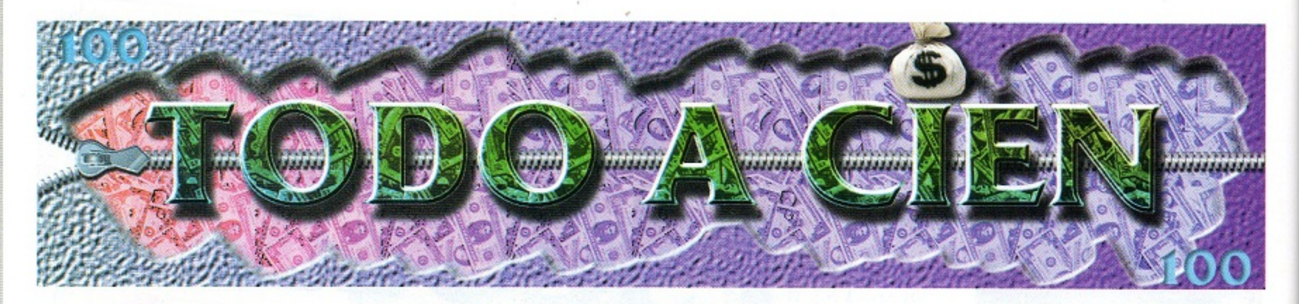
Extreme Warfare, por último, es un curioso simulador de helicópteros con unos gráficos increíbles.


Baja 1000 Racing


Prince of Persia 3D

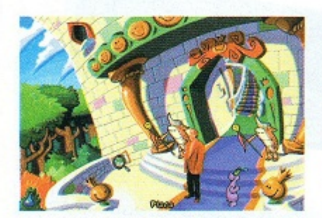

Extreme Warfare


Warlords III: Darklords Rising



TOONSTRUCK

Seres humanos y los dibujos animados han tenido una vida agitada los últimos años. En el cine hemos visto ejemplos como *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* o *Cool World*. En el mundo de los videojuegos también ha habido incursiones así, como **Toonstrack**.

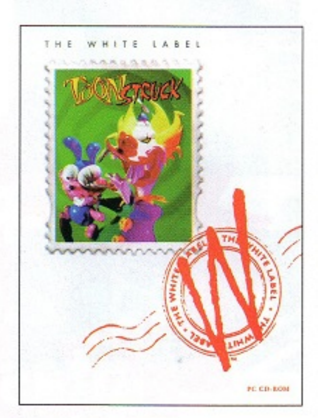


Y el protagonista viene precisamente del mundo del cine. Se trata de Christopher Lloyd, que en esta ocasión encarna a un dibujante de cómic en crisis de creatividad. Sus propios personajes acuden en su ayuda. Él debe sal var el mundo imaginario de un tenebroso mal que transforma las cosas hermosas y buenas en feas y malas.

Los escenarios y los personajes secundarios de esta excelente videoaventura están realizados al más puro estilo de los dibujos animados. Los colores llamativos y vivos de los buenos contrastan a la perfección con las tenebrosas pantallas del mundo destruido. Los sonidos, divertidos y muy a tono con el esarrollo de la aventu-a, mantienen el elevado listón de los gráficos.

Valoración 82

Aunque parezca un programa infantil, la dificultad está bien implementada, apta para avezados jugadores. Se trata de un producto que fue muy interesante en su momento.



Su bajo precio hace que su atractivo sea hoy mayor.

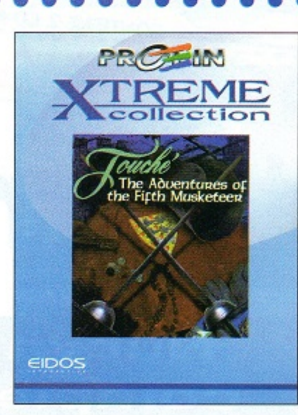
Distribución: Virgin
Precio: 1.995 pesetas

TOUCHÉ

Con el subtítulo de *Las aventuras del quinto mosquetero*, esta videoaventura te permite regresar a los fabulosos tiempos de finales del siglo XVI, en la Francia dominada por el cardenal Richelieu. Como recordarás, los mosqueteros conocidos eran cuatro, pues D'Artagnan acabó convirtiéndose en uno de ellos. El nuevo elemento se llama Geoffroi le Brun.

Su misión es conseguir que se cumpla la última voluntad de De Peuple, llevando su testamento al rey. La aventura es de dificultad media, pero su aspecto es demasiado simple.





Los gráficos Super VGA imitan el estilo de los dibujos animados. El manejo es el habitual en el género, con multitud de personajes con los que hablar objetos que debes encontrar y combinar.

Valoración 65

El sonido mantiene el nivel medio del juego. Se trata, en resumen, de un título que en su día logró atrapar a más de uno pero no ha aguantado bien el paso del tiempo.

Distribución: Proein, S.A.
Precio: Consultar

BROKEN SWORD

Los seguidores de las aventuras gráficos conocen de sobra la segunda parte de este programa. En la primera, que aparece dentro de la serie The White Label de Virgin, el protagonista se veía sorprendido por un guerrero medieval que intentaba sesgarle la vida...

Mezcla de misterios medievales, templarios y actualidad, este programa cosechó un considerable éxito entre los aficionados al género. También, como los anteriores, fue realizado siguiendo los clásicos dibujos animados, pero con un estilo serio y cercano a la realidad.



Los gráficos son correctos en todo momento, con excelentes ambientaciones. Los vídeos que aparecen son de calidad. Las melodías de fondo no son cargantes y los sonidos cumplen su cometido.

Valoración 70

Un producto interesante, sobre todo si has disfrutado de la segunda parte pero te perdiste la primera.

Distribución: Virgin
Precio: 1.995 pesetas



BANDAI AMERICA

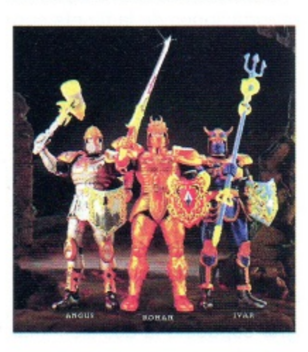
http//www.bandai.com/

La compañía responsable del aterrizaje del ingenio japonés Tamagotchi y otras lindezas en nuestro país ofrece a los internautas unas páginas en las que verás todos sus productos.



Aprovechando la salida en nuestro país del programa *Final Fantasy VII*, hemos encontrado en la Red de redes el web de Bandai America, que distribuye en las Américas una serie de muñecos basada en la conocida saga.

A estas alturas, la presencia en la Red es imprescindible para cualquier empresa que se precie de serlo. Así, Bandai America pone a tu disposición unas páginas que sólo contribuyen a poner los dientes largos a los españoles con productos que por el momento no están a nuestro alcance...





Para empezar, la serie de accesorios basada en Final Fantasy VII no nos ha llegado, aunque no perdemos la esperanza de que lo haga. Otros de los productos interesantes que tienen en su haber son el Tamagotchi Angel, los muñecos de *Mystic Knights of Tir Na Nog*, una serie de animación del canal americano FoxKid, los *Power Rangers in Space* o *BeetleBorg Metallix*, así como el Digimon que ya conocemos en nuestro país.

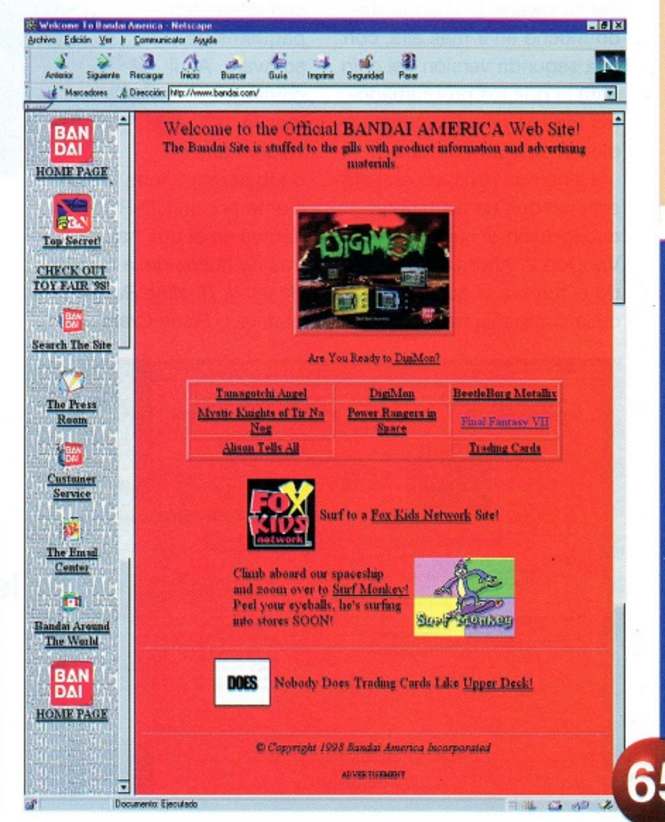
El aspecto general de las páginas es bastante austero, cosa extraña en una compañía de importancia en su sector. La información contenida no es mala, pero lo cierto es que podían haberse esmerado más en la realización de las páginas, aprovechando las enormes posibilidades de diseño de los productos que se encargan de poner en circulación.

Por lo demás, los aficionados a los *Power Rangers* o a la saga *Final Fantasy* disfrutarán enormemente con los juguetes comentados, aunque sólo puedan verlos.

Hay que comentar, por otra parte, que organizan varios concursos para obtener algunos de los productos de la compañía, como un Digimon o un Tamagotchi Cybie. Sólo queda señalar que las páginas se encuentran totalmente en inglés, lo que puede ser un impedimento para algún usuario.

P. LÓPEZ

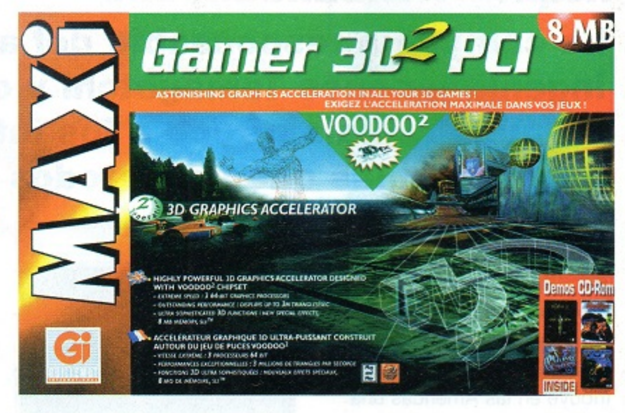






MAXI GAMER 3D² PCI 8 MB VOODOO²

Nos llega otra aportación al fascinante mundo de las 3D, con las nuevas y excelentes posibilidades que nos ofrece el hardware... Otra tarjeta que posee el chipset VooDoo 2.



Los chicos de VooDoo Graphics pueden vanagloriarse de haber revolucionado el mundo de los videojuegos. Su famoso *chipset* 3Dfx dio un vuelco a los gráficos tridimensionales, que desde entonces eran capaces de ofrecer un realismo inusitado utilizando las posibilidades del hardware. No han tardado mucho en ir más allá, con una segunda versión del *chip* para la que los programadores todavía no se encuentran plenamente preparados.

Ya hemos revisado en esta sección dos de las tarjetas que incluían el nuevo VooDoo 2. Ahora le ha tocado el turno a la que nos ofrece la compañía francesa Guillemot a través de Ubi Soft. Las ofertas de las compañías varían en el paquete de software que incluyen y el tratamiento dado al *chip*.

Guillemot nos ofrece dos tarjetas, una de 12 Mb y otra de 8. Además, dentro de cada una de ellas lanzarán distintas ofertas con diferentes paquetes de software. Aquí comentamos la versión de 8 Mb acompañada únicamente por un CD-ROM de demos en el que hay muestras de títulos de la talla de *Hexen II*, *Redline Racer*, *Sub Culture* o *Plane Crazy*.

De los 8 Mb, cuatro están dedicados a la memoria de texturas y cuatro al *frame buffer*. El *chip* está compuesto por tres procesadores de 64 *bits*, en un total de 192 *bits* de arquitectura de memoria, y posee el *Frame Buffer Interface* Pixelfx² y dos *chips* Texelfx² (unidades de "mapeado" de texturas).

Este triple procesador es capaz de realizar cerca de 50 billones de operaciones por segundo y reproducir tres millones de triángulos por segundo con filtro, "mapeado" LOD MIP, *Z-buffering*, *alpha-blending* y niebla. Además, puede rellenar 90 millones de *pixels* por segundo en texturas bilineales, permitiendo los efectos mencionados.

Las resoluciones que soporta van de 640x480 con Z-buffer hasta 1024x768. Para que ésta funcione con Z-buffer deberás tener dos tarjetas conectadas una a otra... Es una de las más interesantes posibilidades de estas tarjetas, que multiplican sus capacidades trabajando unidas. Además, al contrario que Diamond, Guillemot incluye el cable de conexión correspondiente...

Soporta la mayor parte de los estándares habituales, desde el BUS PCI 2.1 hasta OpenGL, 3D ZGlide, Direct-3D, Windows, etc. Aparte de las ya mencionadas, algunas aportaciones de la tarjeta son el *morphing* de texturas, la corrección de perspectivas, la corrección de *sub-pixel* y *sub-texel*, *anti-aliasing*, transparencias, catorce formatos de textura, etc.

Se trata de una excelente opción si has decidido meterte de lleno en el mundo de las tres dimensiones, aunque por supuesto la decisión final estará en tus manos.

P. LÓPEZ

FICHA:
Nombre: Maxi Gamer 3D2 PCI 8MB VooDoo²
Fabricante: Guillemot
Distribuidor: Ubi Soft
Precio: 38.990 ptas
Valoración: 82 %



FATS DE 32 BITS

Microsoft vive una eterna lucha para mantenerse constantemente en el candelero. Así, con el sorprendente avance del hardware, ha tenido que renovar rápidamente su sistema FAT.

En 1987 comenzó una crisis en el mundo de los ordenadores personales. El sistema FAT (*File Allocation Table*), desarrollado hacía 10 años por Microsoft para MS-DOS, había llegado a su límite. La FAT de éste sólo podía soportar discos duros de hasta 32 MB, con lo que los discos de más capacidad quedaban desaprovechados. Debido a esto Microsoft sacó el sistema operativo DOS 4.0, el cual resolvía este problema, aunque sólo en parte.

Los cambios que fueron realizados dentro de la estructura del sistema de archivos de DOS 4.0 permitieron que llegara a manejar discos de hasta 128 Mb y, más adelante, con las nuevas versiones, de hasta 2 Gb. Lo que en ese momento parecía, ciertamente, un tamaño exorbitante.

Pero, como siempre, en la industria informática todo es relativo. Lo que parecía un tamaño inalcanzable pronto se convirtió en un estándar y poco después los discos de más de 2 Gb se han convertido en algo muy común. En la actualidad el estándar es de 4 Gb y ya están apareciendo equipos que tienen 8 Gb de fábrica.

Por esta razón Microsoft ha preparado para su sistema operativo Windows 95 OSR2 (*OEM Service Release 2*), por supuesto incluido dentro del inminente Windows 98. Se trata de un sistema de FATs de 32 *bits*, las cuales rompen esas barreras, llegando hasta 2 Tb (2 *terabytes*: 2.199.023.255.552 Bytes). Esto hoy nos parece increíble, pero seguro que dentro de unos cuantos años nos parece un tamaño de lo más normal.

LIMITACIONES DE LAS FATS DE 16 *BITS*

Tamaño de Disco	Sectores por *cluster*	Tamaño del *cluster*
Menos de 128 Mb	4	2 K
Menos de 256 Mb	8	4 K
Menos de 512 Mb	16	8 K
Menos de 1 Gb	32	16 K
Menos de 2 Gb	64	32 K
2 ó más Gb	ERROR	-

ÁREAS DE UN DISCO

El sistema de archivos de un disco duro depende de un número especial de áreas, que se establecen cuando el disco es formateado. Son las siguientes:

- Registro llamado Master Boot Record
- La Tabla de Partición
- La Tabla de asignación de archivos (FAT)
- El directorio Raíz

A bajo nivel los discos se encuentran organizados en grupos de 512 *Bytes* que se llaman sectores. La FAT establece el espacio para los archivos utilizando unas unidades llamadas *clusters*. El número de sectores dentro de un *cluster* debe ser potencia de 2; Microsoft ha denominado a estos *clusters* unidades de asignación.

Esto lo podemos comprobar ejecutando CHKDSK. Nos dirá el tamaño de cada una de las distintas unidades de asignación y el número de éstas. Nosotros podemos calcularlo manualmente, por supuesto, dividiendo el tamaño del disco entre 64K (65.535) y luego el resultado aproximándolo a la potencia de 2 superior.



¿QUÉ SON LAS FATS?

La FAT es una base de datos que asocia los *clusters* del disco con los ficheros; tiene una entrada para cada *cluster*. Las dos primeras entradas contienen información sobre la FAT; la tercera y todas las siguientes contienen información sobre los distintos *clusters* del disco, del siguiente modo:

- Si el *cluster* está vacío contendrá un 0000H.
- Si contiene uno o más sectores dañados y no debe ser usado, FFF7H.
- Si el *cluster* es el último de un archivo, FFF8-FFFFH.

Para el resto contiene el número del siguiente *cluster* que usa el archivo.

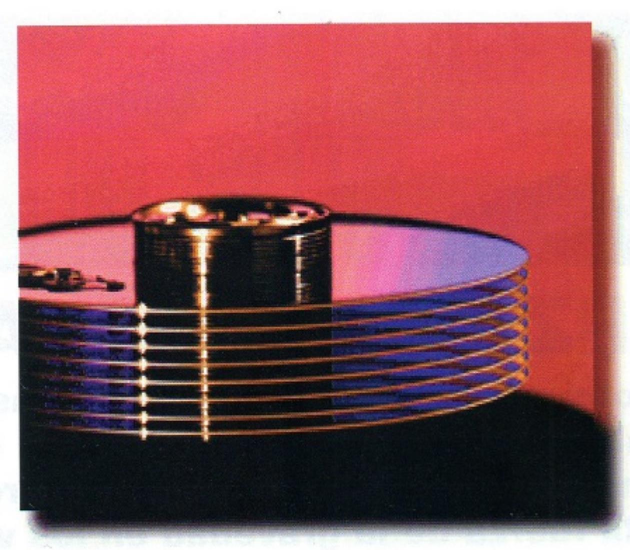
Para cada directorio incluido, el raíz es también una base de datos. Un directorio bajo DOS tiene una entrada para cada archivo (bajo Windows 95 contiene información adicional del nombre largo).

Cuando un programa pregunta al sistema operativo el contenido de un fichero, el

sistema operativo mira la entrada del directorio del fichero para encontrar el primer *cluster*. Después, en las FATs para encontrar el *cluster* siguiente. Repetirá este proceso hasta que encuentre el último *cluster* del fichero.

Bajo el sistema de las FATs, los ficheros siempre ocupan un número entero de *clusters*. Es decir, si tenemos un disco de 1,2 Gb con un tamaño de *cluster* de 32 K, un fichero de texto que contenga tan sólo la palabra "HOLA" nos ocupará 32 K en lugar de 4 *bytes*.

Este problema significa que, en un disco duro, aproximadamente el 20% del tamaño lo estamos... ¡desaprovechando! Una de las maneras de tratar de aprovechar este espacio es mediante la utilización de compresores de disco, aunque no sea muy recomendable.



SECTORES Y *CLUSTERS*

Las FATS originales que eran usadas en DOS 1.0 utilizaban entradas de 12 *bits* (este sistema es utilizado hoy en día para los *floppys*). DOS 2.0 añadió el soporte para discos duros y usaba ya unas FATS de 16 *bits*.

El problema que surgió en 1987 fue que pasando un parámetro de 16 *bits* hay 65.536 valores distintos. Por ello, multiplicando 65.536 por los 512 *bytes* por sector tenemos acceso tan sólo a 32 Mb. Lo que hace DOS 4.0 es cambiar el manejo de sectores a bajo nivel para usar parámetros de 32 *bits*.

El límite actual de 2 Gb no es un problema del sistema operativo. Es un problema de los programas actuales; un disco con tamaño 2 Gb o superior debería tener un *cluster* de 64 K, es decir 65.536 *bytes*. Sin embargo, como el valor mayor que puede usarse con 16 *bits* es 65.535, 64 K sería demasiado grande. Microsoft descubrió que la mayoría de los programas simplemente asumían que el tamaño de *bytes* por *cluster* cabe en 16 *bits*.

Aunque este problema no existiera con 2 Gb, el sistema operativo seguiría sin poder manejar discos de más de 4 Gb. Bajo las FATs de 16 el sistema operativo almacena el número de sectores por *cluster* en un *byte*. Como el número de éstos debe ser menor que 256 y potencia de 2, el tamaño máximo del *cluster* es de 128 sectores o 64 K, por lo que no puede manejar discos de 4 Gb.

Con la llegada de las FATs de 32 *bits*, tanto la FAT como la numeración de los sectores es de 32 *bits*, lo que significa que tendremos 4.294.967.296 distintos valores de 32 *bits*; esto, multiplicando por 512 *bytes* nos da los 2 *terabytes*, que es el máximo tamaño posible en FAT 32.

TAMAÑOS DE DISCO Y *CLUSTER* EN FATS DE 32 *BITS*

Tamaño del disco	Tamaño del *cluster*
Menos de 8 Gb	4 K
Menos de 16 Gb	8 K
Menos de 32 Gb	16 K
32 Gb o más	32 K

MÁS VENTAJAS

Gracias a todo esto el número de sectores permitidos y el número de *clusters* es el mismo, por lo que deberíamos esperar que la FAT 32 minimizara el desaprovechamiento de espacio. Las especificaciones de las FATs de 32 usan *clusters* de 4 K para discos duros de hasta 8 Gb.

Esto se debe a que, por una parte, el tamaño de las FATs en sí mismo es un factor. El sistema operativo mantiene siempre dos copias de las FATs para evitar cualquier problema, con lo que cada *cluster* necesitaría 8 *bytes* para las entradas de las FATs. En un disco de 2 Gb, las FATs deberían ocupar 32 Mb si los *clusters* fueran de 512 *bytes*.

Sin embargo, con *clusters* de 4 K las dos copias ocuparían tan sólo 4 Mb, con lo que ahorran 28 Mb. Como es evidente, no sólo implica un ahorro de espacio, sino también un aumento de velocidad. La memoria caché de disco, VCACHE, incluida en Windows 95, guarda las copias de la FAT en RAM para aumentar la velocidad de acceso: ahora se guardan 2 Mb en lugar de 16.

Además, las nuevas versiones vienen con un nuevo manejador de caché que aumenta las prestaciones.

OTROS CAMBIOS EN FAT 32

Para acomodarse al mayor número de *clusters* posibles, las entradas de directorio para cada fichero deben tener 4 *bytes* para el *cluster* inicial del fichero en lugar de 2, como era hasta ahora.

Tradicionalmente, cada entrada de directorio es un registro de 32 *bytes*; en medio del registro hay 10 *bytes* (los *bytes* del 12 al 21) que Microsoft reservó para su futuro uso. Éstos ahora son usados para acomodar las nuevas necesidades de espacio en la FAT 32. El sistema operativo tiene dos copias de la FAT pero el disco sólo usa una; en las de 32 el sistema puede usar ambas. Otro cambio importante es el directorio raíz, que puede colocarse en cualquier lugar del disco. Puedes incluso moverlo, como si fuera un subdirectorio. De este modo también se eliminan las restricciones del número de entradas en el directorio raíz.

Mover el directorio raíz y usar ambas copias de las FATs posibilita el cambio de tamaño dinámico de las particiones, lo que resulta muy interesante cuando se están utilizando varios sistemas operativos.

CONCLUSIÓN

Sin duda su uso supone un gran número de ventajas. Sin embargo, por el momento sólo pueden ser usadas bajo Windows 95 OSR2 y en un futuro no lejano en Windows 98. El inconveniente que tiene es que no es compatible con Windows NT 4.0, aunque pudiera serlo en NT 5.0. Si utilizamos FATs de 32 no podremos instalar NT, ya que estas particiones no son accesibles desde éste.

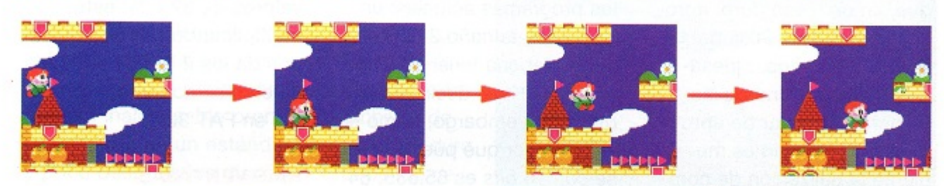
J. Rodríguez



LA FUERZA DE LA GRAVEDAD

Muchos de vosotros os habréis preguntado más de una vez de qué modo la fuerza de la gravedad afecta a nuestros títulos de ordenador. Aquí tenéis una breve pero completa introducción a la fuerza de la gravedad en los videojuegos.

El propósito de este artículo es entender un poco más las fuerzas que afectan a nuestro mundo y cómo podemos traducirlas a nuestro juego de ordenador para darle un realismo mucho mayor.



En un juego 2D deberemos diseñar todos los *sprites* para el salto y la caída del personaje en cuestión.

CONCEPTOS INICIALES

Imaginemos una nave atravesando el espacio a una velocidad de 1.000 m/s. Suponiendo que se trate del famoso espacio profundo, ninguna fuerza actuará sobre ella, con lo que seguirá a la misma velocidad siempre. La causa de que los objetos cambien se velocidad, dirección o sentido es la fuerza.

¿QUÉ ES LA FUERZA?

Según Obi Wan: "Es lo que le da al Jedi su poder, es un campo de energía creado por todas las cosas vivientes; nos rodea, penetra en nosotros y mantiene unida la galaxia".

Consideraremos la fuerza como un empuje externo en una dirección con una magnitud asociada. La gravedad es una fuerza que nos atrae hacia la tierra con una magnitud igual a nuestra masa.

SIMULACIÓN DE UN SALTO

Partiremos de los siguientes elementos: una plataforma o suelo, un personaje y una tecla a la que pulsar para producir el salto.

Suponemos que tenemos todo esto programado dentro del ordenador y está dispuesto para el salto. Analicemos entonces qué debe pasar:

1.- Inicialmente nuestro personaje está en el suelo.

2.- Al pulsar la tecla, adquiere una velocidad considerable hacia arriba.

3.- A cada *frame*/segundo, la velocidad hacia arriba va decreciendo.

4.- Llega a un punto de inflexión de velocidad 0 (se mantiene flotando por un instante).

5.- A partir de aquí evidentemente actúa la fuerza de la gravedad, haciendo que se precipite hacia el suelo cada vez a una mayor velocidad.

Esto está muy bien, pero hay que codificarlo. Una posible forma será:

```
Joe.pos.y = 0;
Joe.vel.y = 0;
Joe.accel = 10;
Joe.jumping = FALSE;


Loop
  If  (tecla = saltar)
        {
    Joe.vel.y = 100;
    Joe.jumping = TRUE;
  }

  if (Joe.jumping == TRUE) {

    Joe.vel.y = Joe.vel.y - Joe.accel
    Joe.pos.y = Joe.pos.y + Joe.vel.y
  }

  if (Joe.pos.y <= 0)
  {
    Joe.vel.y = 0;
    Joe.jumping = FALSE;
  }
End Loop
```

La velocidad y posición del personaje difiere por ciclo.

Con esto tenemos una aproximación más o menos real de lo que debemos codificar en nuestro juego para hacer que los personajes salten por la pantalla.

ACELERACIÓN EN LAS NAVES

Otro ejemplo en el que se utilizan las fuerzas es en juegos tipo *Asteroids*. En este caso la fuerza de la gravedad no

DEFINICIONES BÁSICAS

Conceptos:

- Distancia: Camino total de un recorrido.
- Desplazamiento: Diferencia entre punto original y destino.
- Velocidad: Cambios de desplazamiento por unidad de tiempo.
- Vector Velocidad: Dirección y velocidad de un camino.
- Aceleración: Cambios en velocidad por unidad de tiempo.

Abreviaturas y unidades:

a : Aceleración	M: Metros
M: Masa	m/s : M. por segundo
S: Desplazamiento	m/s^2: Ídem al cuadrado
s0: D. inicial	N: Newtons
T: Tiempo	S: Segundos
v: Velocidad	v0: Velocidad Inicial



es un factor; sí lo es, sin embargo, la potencia del motor de la nave, lo que nos obliga a dividir nuestra función de aceleración en las dos coordenadas X e Y. V. gr.:

```
pos.x = 0;  pos.y = 0;
vel.x = 0;  vel.y = 0;
acc.x = 0;  acc.y = 0;

Loop
 if (tecla = potencia_motor)
 {
    resolver_vector_dirección;
    acc.x = scale_x * 10;
    acc.y = scale_y * 10;
 }

 vel.x = vel.x + acc.x;
 vel.y = vel.y + acc.y;

 pos.x = pos.x + vel.x;
 pos.y = pos.y + vel.y;

End Loop
```

Como veis, hay un paso que antes no teníamos: el de resolver_vector_dirección.

Lo necesitamos, pues la nave puede moverse en cualquier dirección. Coge los vectores de dirección y los descompone en vectores x e y. Una vez partidos establece los valores Scale_x y Scale_y.

Para hacer esto hay varios métodos. Uno de los más comunes es mediante las funciones trigonométricas. Partiendo de que la nave se encuentra orientada apuntando en un ángulo de 0 a 365:

```
Scale_x = cos (ángulo);
Scale_y = sin (ángulo);
```

Como veis, a través de estas ecuaciones podemos controlar perfectamente la posición de nuestra nave dentro de nuestro sistema.

J. Rodríguez

RECUADRO 2

Como ejemplo, aquí tenéis el listado de un juego tipo *lunar lander* donde queda bastante bien resaltado todo lo dicho a lo largo de este artículo. En efecto, la nave se mueve y cambia de velocidad gracias a dos fuerzas. Por una parte, la fuerza de la gravedad y, por otra, la fuerza impulsora del motor.

```
import java.awt.*;
import java.util.*;

public class Lander
{
  double gravityAcceleration;
  double rocketAcceleration;
  int attitude;
  boolean landerSpun;
  double lastScale;
  double xDirection;
  double yDirection;
  boolean crashed;
  boolean landed;
  boolean mainRocketOperating;
  double landscapePosX;
  double landscapePosY;
  int screenPosX;
  int screenPosY;
  double deltaX;
  double deltaY;
  float fuel;
  Vector landerLines;
  double maxSafeLandingSpeed;

  double [ ][ ] landerArray = {
   { -2d,   7d,  0d,  10d},
   {  0d,  10d,  2d,   7d},
   { -3d, -10d,  3d, -10d},
   {  3d, -10d,  6d,  -7d},
   {  6d,  -7d,  6d,  -4d},
   {  6d,  -4d,  3d,  -1d},
   { -3d,  -1d, -6d,  -4d},
   { -6d,  -4d, -6d,  -7d},
   { -6d,  -7d, -3d, -10d},
   { -6d,  -1d,  6d,  -1d},
   {  6d,  -1d,  6d,   4d},
   {  6d,   1d,  8d,   7d},
   {  4d,   4d,  8d,   7d},
   {  8d,   7d,  8d,  10d},
   {  6d,  10d, 10d,  10d},
   {  6d,   4d, -6d,   4d},
   { -6d,  -1d, -6d,   4d},
   { -6d,   1d, -8d,   7d},
   { -4d,   4d, -8d,   7d},
   { -8d,   7d, -8d,  10d},
   {-10d,  10d, -6d,  10d},
   {  0d,   4d,  2d,   7d},
   {  0d,   4d, -2d,   7d},
   { -2d,   7d,  2d,   7d}
  };

  int [ ][ ] lastScreenDelta = new int
[landerArray.length][4];

  public Lander (int startXPosIn, int
startYPosIn, double startDeltaXIn, double
startDeltaYIn)
   {

    landerLines = new Vector(1);
    for (int i = 0; i < landerArray.length;
i++)
     {
      landerLines.addElement( new Line(
          landscapePosX +
landerArray[i][0]
          landscapePosY +
landerArray[i][1],
          landscapePosX +
landerArray[i][2],
          landscapePosY +
landerArray[i][3]  ) );
     }

    attitude =0;
    mainRocketOperating = false;
    crashed = false;
    landed = false;
    landscapePosX  = startXPosIn;
    landscapePosY  = startYPosIn;
    deltaX = startDeltaXIn;
    deltaY = startDeltaYIn;
    lastScale = 0;

    rocketAcceleration = (.015d);
    maxSafeLandingSpeed = .25;
    fuel = 1;

    mainRocketOff();  // Rocket is off to
start
    spinLanderLeft();
    spinLanderRight();
   }

 public void move()
  {
   Line currentElement;

   deltaY += gravityAcceleration;
   if (mainRocketOperating)
   if (!crashed)
    {
     deltaX -= xDirection *
rocketAcceleration;
     deltaY -= yDirection *
rocketAcceleration;
     fuel-=.001;
     if ( fuel < 0)
      {
       mainRocketOperating = false;
       mainRocketOff();
      }
    }

   landscapePosX += deltaX;
   landscapePosY += deltaY;

   for (int i =0; i < landerLines.size(); i++
)
    {
     if (!crashed) //Set each lines delta V
equal to Landers delta V
      {

((Line)landerLines.elementAt(i)).deltaX =
deltaX;

((Line)landerLines.elementAt(i)).deltaY =
deltaY;
      }
     else
      {

((Line)landerLines.elementAt(i)).deltaY
+= gravityAcceleration;
      }

((Line)landerLines.elementAt(i)).move();
    }
  }


 public void draw(Graphics graphicsIn,
double XDisplacementIn,
                   double YDisplacementIn,
double ScaleIn)
  {
   Line currentElement;
   screenPosX  = (int) ((landscapePosX -
XDisplacementIn) * ScaleIn);
   screenPosY =  (int) ((landscapePosY -
YDisplacementIn) * ScaleIn);

   if ( landerSpun  || ScaleIn != lastScale
|| crashed)
    {
     landerSpun = false;
     for (int ktr =0; ktr <
landerLines.size(); ktr++ )
      {
       currentElement =
(Line)landerLines.elementAt(ktr);

currentElement.calculateScreenCoordina
tes( XDisplacementIn,
                YDisplacementIn, ScaleIn);

currentElement.drawLine(graphicsIn);
       lastScreenDelta[ktr][0] =
currentElement.screenStartX -
screenPosX;
       lastScreenDelta[ktr][1] =
currentElement.screenStartY -
screenPosY;
       lastScreenDelta[ktr][2] =
currentElement.screenEndX  -
screenPosX;
       lastScreenDelta[ktr][3] =
currentElement.screenEndY  -
screenPosY;
      }
    }
   else
    {
     for (int ktr =0; ktr <
landerLines.size(); ktr++ )
      {
       currentElement =
(Line)landerLines.elementAt(ktr);
       currentElement.screenStartX =
lastScreenDelta[ktr][0] + screenPosX;
       currentElement.screenStartY =
lastScreenDelta[ktr][1] + screenPosY;
       currentElement.screenEndX  =
lastScreenDelta[ktr][2] + screenPosX;
       currentElement.screenEndY  =
lastScreenDelta[ktr][3] + screenPosY;

currentElement.drawLine(graphicsIn);
      }
    }
   lastScale = ScaleIn;
  }



 public void mainRocketOff()
  {
   mainRocketOperating = false;
   //First two lines are flame from rocket
make them invisible
   ( (Line)(landerLines.elementAt(0))
).visible = false;
   ( (Line)(landerLines.elementAt(1))
).visible = false;
  }

 public void mainRocketOn()
  {
   if ( fuel > 0 )
    {
     mainRocketOperating = true;
     //First two lines are flame from roc-
ket, make them visible
      ( (Line)(landerLines.elementAt(0))
).visible = true;
      ( (Line)(landerLines.elementAt(1))
).visible = true;
    }
  }

 public void spinLanderLeft()
  {
   attitude += 1;
   if (attitude > 23) attitude =0;
   rotate();
   landerSpun = true;
  }

 public void spinLanderRight()
  {
   attitude -= 1;
   if (attitude < 0) attitude = 23;
   rotate();
   landerSpun = true;
  }

 public void setExplosionDeltas()
  {
   Random generator = new Random();
   double r;
   //Increase gravity to make debris
curve down more dramtically
   gravityAcceleration *= 10d;


generator.setSeed(System.currentTimeMi
llis());
   for (int ktr =0; ktr < landerLines.size();
ktr++ )
    {
     r = generator.nextDouble();
     r -= .5d;
     r *= 3d;

((Line)landerLines.elementAt(ktr)).deltaX
+= r;

((Line)landerLines.elementAt(ktr)).deltaX
*= -1d;
     r = generator.nextDouble();
     r -= .5d;
     r *= 3d;

((Line)landerLines.elementAt(ktr)).deltaY
+= r;

((Line)landerLines.elementAt(ktr)).deltaY
*= -1d;
    }
   deltaX =0d;
   deltaY =0d;
  }

 public void rotate()
  {
   double radian;
   double totalDirection;
   Line l;
   double cos;
   double sin;
   double negativeSin;

   radian = attitude *
0.2617993877991d;  //15 degrees

   cos = Math.cos(radian);
   sin = Math.sin(radian);
   negativeSin = sin * -1;

   totalDirection = Math.abs(sin) +
Math.abs(cos);
   yDirection =  cos / totalDirection;
   xDirection =  sin / totalDirection;

   for (int i =0; i < landerLines.size(); i++
)
    {

     l = (Line)landerLines.elementAt(i);

     l.startX = landscapePosX + ( (cos *
landerArray[i][0]) + (sin *
landerArray[i][1]) );
     l.startY = landscapePosY + (
(negativeSin * landerArray[i][0]) + (cos *
landerArray[i][1]) );
     l.endX = landscapePosX   + ( (cos *
landerArray[i][2]) + (sin *
landerArray[i][3]) );
     l.endY = landscapePosY   + (
(negativeSin * landerArray[i][2]) + (cos *
landerArray[i][3]) );

    }
  }
}
```



Por primera vez en lo que llevamos de vida editorial, un mismo juego en dos versiones distintas llega a alcanzar dos puestos de lujo dentro de nuestra difícil lista. Se trata, cómo no, de Fifa Soccer, el gran rey de los simuladores de fútbol.

Starcraft





La mejor estrategia de un descendiente de Warcraft II logra mantenerse por segundo mes en el primer puesto de nuestra lista.

Die by the Sword



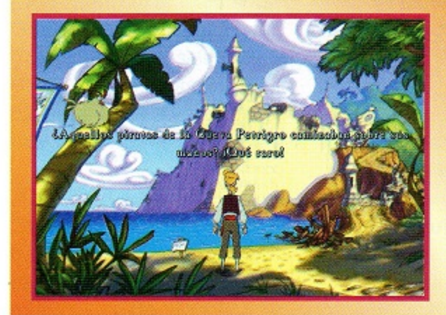




La espada como razón de ser de uno de los nuevos fichajes de la lista. Un programa que está conquistando a los aficionados.

Monkey 3





Se mantiene en lo más alto esta excelente videoaventura, que se encuentra entre lo más granado de este gran género.

Copa del Mundo





La edición del mundial del rey de los simuladores deportivos ha ganado un buen número de adeptos con asombrosa rapidez.

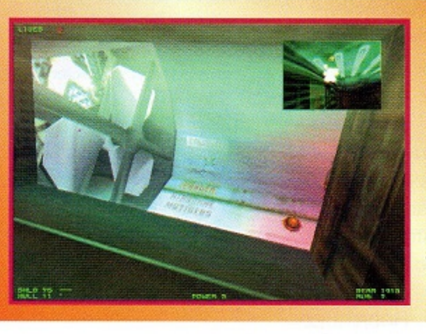
Might & Magic VI 5 N



Una nueva aportación al campo de la estrategia, en esta ocasión ambientada en el siempre fascinante mundo del Medievo.

Forsaken





Veloces motos futuristas con el mismo *engine* que el conocido *Turok* pero bien adaptado a los duros tiempos que corren.

Quake 2



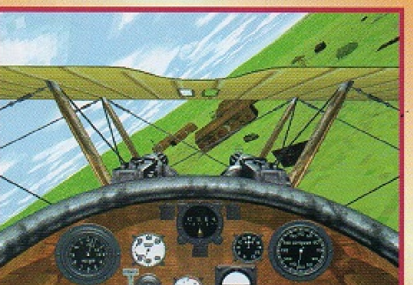


El mejor arcade tridimensional ha bajado un poco en la lista, pero todavía no han logrado expulsarlo del todo de ella.

Red Baron II

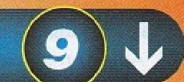






Simulador de vuelo gracias al que los aficionados al género se convierten en el mítico aviador de principios de siglo Barón Rojo.

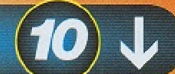
Fifa Soccer 98





Anterior edición del simulador. Tiene más meses que el comentado arriba, pero los usuarios no se deciden por uno u otro.

W. C. Prophecy





Última entrega de una excelente saga espacial que ya cuenta con numerosos seguidores a lo largo de todo el mundo.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.

1. COPA DEL MUNDO
2. STARCRAFT
3. REDLINE RACER
4. F-22
5. FORSAKEN
6. MONKEY ISLAND 3
7. SEVEN KINGDOMS
8. PC FÚTBOL
9. EVOLUTION
10. THE GOLF PRO

GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 36

A continuación mostramos los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número treinta y cinco de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **DAVID MASÓ LLANES (GIRONA)**
- **ANDREA BALAGUER ALBA (Alcoi, ALICANTE)**
- **JULIO CÉSAR GARCÍA SUÁREZ (Candás, ASTURIAS)**
- **JUAN MOVELLÁN RATERO (Zumárraga, GUIPÚZCOA)**
- **DAVID GRANÉ FERRÉS (S. Feliu Llobregat, BARNA)**

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



OUTWARS

Nuestro *megagame* del mes pasado también cuenta con unos cuantos trucos que te harán la vida mucho más fácil. Mientras estés jugando, deberás teclear los siguientes códigos:

macleod: Inmortalidad.
keymaster: Te da combustible ilimitado.
dirtyharry: Te proporciona munición ilimitada.
timewarp: Desactiva el a veces molesto cronómetro.









PANDEMONIUM 2

Para este juego de Crystal Dinamics tenemos dos clases de trucos: los primeros son ayudas, mientras que los segundos te permiten acceder a niveles avanzados. Ambos tecléalos en la pantalla de *passwords* de este juego:

aciddude: Texturas extrañas.
genetics: Modo mutante.
getacces: Selección de nivel.
gonahurl: Cámara giratoria.
hormones: Toda la energía.
immortal: Una vida más.
justkidn: Se regeneran todos los monstruos.
makmyday: Armas.
neverdie: Modo Dios.
skatbord: Modo Rápido.

Estos son los códigos de los niveles avanzados:

Nivel 09: **lgbjiici**
Nivel 10: **lobjiiei**
Nivel 11: **lgbjiigj**
Nivel 12: **ffcagccc**
Nivel 13: **fhcagcck**
Nivel 14: **fjkegcdc**
Nivel 15: **flkegdck**
Nivel 16: **adikbiib**
Nivel 17: **admibiid**
Nivel 18: **maeccbej**

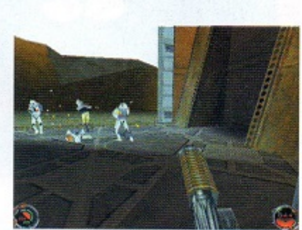




MYSTERIES OF THE SITH

Para acceder a los trucos de la actualización de la segunda parte de Dark Forces, *Jedi Knight*, de LucasArts, mientras juegas deberás pulsar la tecla **T**, escribir uno de los siguientes códigos y confirmarlo pulsando **ENTER**. Aquí van los trucos, teniendo en cuenta que los códigos que contengan una **x** al final, ésta se verá representada por **1** si lo que queremos es activarlo, ó **0** si lo queremos desactivar:

iamagod: Te conviertes en Über-Jedi.
boinga x: Invulnerabilidad.
diediedie: Todas las armas.



gimmestuff: Inventario lleno.
gameover: Salta de nivel.
statuesque x: Congela a los enemigos.
trainme: Aumenta el nivel de tu fuerza.
freebird: Modo vuelo.
cartograph: Todo el mapa.
trixie: Maná al completo.
gospeedgo x: Modo para que vaya despacio.
quickzap: Te permite saltar a través del espacio.





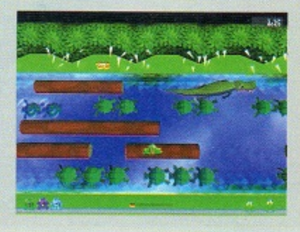
FROGGER 3D

Si quieres acceder a los diversos trucos que te ofrece este divertido *remake* de la compañía Hasbro del clásico de las maquinas recreativas, debes pulsar la tecla **ESCAPE** para poner en pausa el juego. En ese momento tienes que escribir cualquiera de los códigos que te mostramos a continuación y obtendrás los distintos efectos descritos:



NO MORE ROAD SPLATS: Te da vidas infinitas.
SHOW ME MORE ZONES PLEASE: Todas las zonas.
WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME: Los niveles.

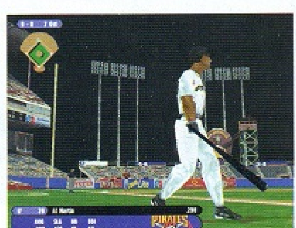
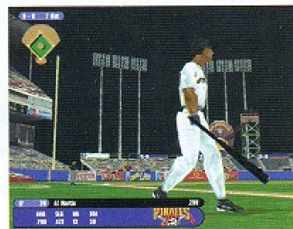


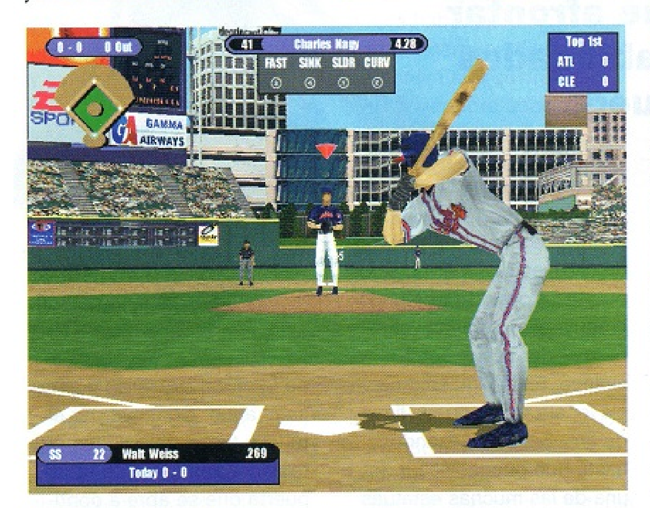


TRIPLE PLAY BASEBALL 99

Este estupendo juego de béisbol cuenta con unos cuantos trucos, a los cuales accederás si mantienes pulsadas las teclas **1**, **2**, **3**, y **4** del teclado normal (no las del numérico) y pulsas las teclas correspondientes a cada código:

Izquierda, **Derecha**, **MAYÚSCULAS**, y **ALT**: Comentarios del sponsor.
ALT, **Derecha**, **MAYÚSCULAS**, e **Izquierda**: Juego con los apodos.
Abajo, **CONTROL**, **Derecha**, y **ALT**: Datos del estadio.
MAYÚSCULAS, **Izquierda**, **Izquierda**, y **MAYÚSCULAS**: El público jalea.
CONTROL, **Abajo**, **Abajo**, y **CONTROL**: El público se pone a gritar.
ALT, **Derecha**, **Derecha**, y **ALT**: El público abuchea.



CHAOS ISLAND

Este programa de estrategia de la compañía Dreamworks cuenta con dos diferentes trucos que harán más fácil el desarrollo de la acción. En la pantalla principal (en la que la que pone jugar, cargar, etc...), mantén pulsadas las teclas **CONTROL**, **MAYÚSCULAS**, **Q**, y **W**. Entonces suelta la **W** y aparecerá, misteriosamente, el menú de selección de misiones. La otra posibilidad transcurre durante el mismo juego.



Pulsa las teclas **CONTROL**, **Izquierda**, **MAYÚSCULAS**, **X**, y **S**. Verás entonces una línea vertical en la zona inferior izquierda de la pantalla.

Teclea **raggsdale.you** y aparecerán los trucos que están a tu disposición.




JAZZ JACKRABBIT 2

Estos interesantes trucos sólo son válidos si estás dentro del modo un jugador de este estupendo programa de Epic Megagames. Tecléalos una vez te encuentres jugando:



jjinv: Modo Dios.
jjgod: Igual que el anterior.
jjguns: Todas las armas.
jjammo: Munición.
jjrush: Velocidad.
jjfly: Orejas de helicóptero.
jjk: Autodestrucción.
jjshield: Escudo.
jjnext: Salta de nivel.
jjcoins: Monedas.
jjbirds: Pájaros.
jjgems: Gemas.
jjending: Vuelve hasta el menú principal.
jjq: Sale a Windows.
jjmorph: Cambia a un personaje distinto.

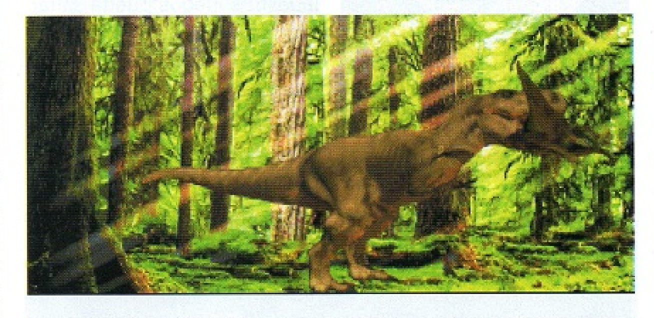



JURASSIC WAR

Este curioso juego prehistórico programado en la lejana Korea, que por misteriosos derroteros ha llegado a cruzar nuestras fronteras, cuenta con dos trucos que te permitirán avanzar más rápidamente. Cuando estés jugando teclea cualquiera de ellos y pulsa la tecla **ENTER**:



next: Siguiente nivel.
food: 50.000 de comida.



¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviármoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



TOMB RAIDER: UNFINISHED BUSINESS

Lara Croft ha dejado atrás unas misiones inacabadas que ahora tiene que afrontar en otra demostración de las habilidades de la Primera Dama del videojuego.

De camino hacia esa película que retoma el conocido personaje, la audaz Lara ha olvidado alguno de sus más importantes asuntos. Con nuestra ayuda, podrás acabarlos sin mayores problemas.



RETURN TO EGYPT

Sumérgete en el agua y sigue por el túnel hasta la siguiente habitación. Sal del agua y sube hasta la zona cercana a la estatua. Desde allí déjate caer al agua. Intenta salir del agua por medio de la rampa y mantén pulsado el salto para que la doncella de nuestros juegos pueda saltar hacia atrás automáticamente. Entra en la habitación con la pendiente, salta hacia el lado de la izquierda para evitar los pinchos, encuentra la salida y sigue adelante.





Sigue las huellas de las panteras hasta que encuentres un par de bloques de piedra que se pueden mover. Tira de uno y empuja el otro varias veces para poder seguir con tu avance. En la siguiente estancia localiza y recoge la llave de oro. Sigue avanzando hasta que puedas saltar a una de las muchas estatuas que pueblan el nivel. Junto a ella hay una puerta por la que debes entrar. Usa la llave de oro y se abrirá una nueva puerta. Corre y colócate rápido entre las dos piedras que empiezan a rodar.

Camina hacia la izquierda y déjate caer. Entra en el pasillo de la izquierda y síguelo hasta el final. Acciona la palanca y se abrirán unas puertas en la parte superior; vuelve hasta ellas y avanza por las puertas recién abiertas. Entra en la habitación de la derecha y descuélgate en una zona llena de pinchos.



Sube por cualquiera de las aberturas de la pared izquierda y entra en el agua. Continúa por el túnel y tira de la palanca que te encontrarás. Sigue por la puerta que se abre a continuación y sal del agua. Encuentra el camino que te conduce hasta el puente y crúzalo para terminar, por fin, este nivel.

TEMPLE OF THE CAT

Tira de la palanca para abrir la trampilla y entra. Avanza por los pasillos hasta que veas unas huellas de pantera. Síguelas hasta encontrar una piscina y date un refrescante baño. Tira de la palanca y nada hasta la siguiente habitación antes de que se cierre la puerta de la misma. Recoge la llave que se encuentra en el fondo y sal del agua; regresa de nuevo hasta el templo y verás un par de bloques móviles que hay en la tercera altura del edificio. Una vez apartados los dos bloques, ya podrás introducirte en el interior del templo.



Avanza y localiza la segunda llave. Cuando la tengas, vuelve al exterior del templo y avanza hasta la estatua que lo preside. Junto a ella está la puerta principal del templo. Utiliza las dos llaves y entra en el templo.

Avanza de habitación en habitación hasta llegar a dos palancas. Acciónalas y se abrirá una puerta bajo el agua. Date prisa y nada hasta la puerta antes de que se cierre. Sal del agua por una pequeña abertura del techo y recoge una llave.

Vuelve al agua y pasa a la siguiente habitación: desperdigadas por la zona hay cuatro llaves más que debes recoger. Cuando tengas las cinco llaves, sube a la parte superior de la habitación y utilízalas para desbloquear las cinco cerraduras.

Dirígete hacia la izquierda de las cerraduras y entra por la puerta. Sigue hasta que llegues a una palanca que se encuentra en una pared y úsala para abrir una puerta. Alcanza la puerta que has abierto y sumérgete en el agua. Localiza la palanca que hay bajo el agua para abrir una puerta en la parte superior.

Sal del agua y entra en la nueva habitación. A medida que te acerques a la puerta que hay a la izquierda se abrirá, dándote acceso a una nueva habitación.

Corre hasta el final de la estancia y utiliza las palancas para tener acceso a una nueva habitación. Sigue avanzando hasta llegar a una escalera y déjate caer por la parte izquierda hasta un bloque que está en un nivel inferior. Desde aquí salta hasta una grieta y muévete hacia la izquierda para poder ascender.

Cuando llegues a la estatua de un gato, acciona la palanca que hay junto a ella; cruza el nuevo puente para llegar a otra habitación. Sal por la derecha, entra en un pasillo y avanza hasta que llegues a una piscina. Tira de las palancas que hay sumergidas y se abrirán unas trampillas en la habitación de las palmeras. Sube por una de las trampillas y llegarás a una puerta dorada que se abrirá si pisas las losas adecuadas.

A partir de aquí tienes que seguir hasta llegar a un pasillo con varias palancas en su pared derecha. Continúa



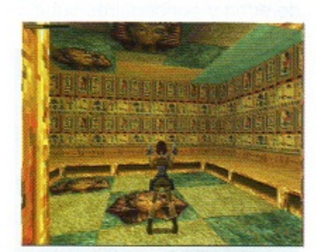




hasta el tercer y último conjunto de palancas y úsalas para entrar en la zona final del nivel. Recorre los alrededores de la gran estatua hasta llegar a la parte posterior de la misma. Entra en el interior de la estatua, asciende y salta hasta el pasillo que rodea a la estatua. Recorre el balcón hasta llegar a una pequeña habitación, entra en ella y sube por la escalera hasta los bloques que adornan el balcón.

Salta de pilar en pilar hasta que encuentres un agujero por el que poder subir al nivel más alto de la habitación. Avanza hasta que puedas saltar hasta el ojo izquierdo de la estatua; desde aquí escala hasta la parte superior de la cabeza de la estatua.

Avanza hasta la parte posterior de la cabeza y, con la palanca, extiende la lengua



de la estatua. Utiliza la lengua para entrar en la boca de la estatua; salta para evitar una caída mortal. Acciona la palanca para abrir una puerta a tu espalda. Gira y recorre la lengua para salir por la puerta recién abierta. Sal al exterior y salta para terminar el nivel y regresar a la Atlántida.

ATLANTEAN STRONGHOLD

Corre y déjate caer por el agujero del suelo. Sigue el túnel hasta llegar a la lava. Espera a que la roca caiga en la lava y continúa avanzando hasta llegar a la torre. Baja por el interior del edificio hasta que puedas llegar al suelo. En esta zona hay una gran estructura con varios agujeros en su interior. Localiza un agujero y, después de asegurarte de que tienes la salud al máximo, déjate caer al interior.

Localiza una cueva que está en la pared y escoge el camino de la derecha evitando convenientemente las flechas. Baja por las escaleras; en la habitación inferior acciona las palancas más cercanas a los cristales para abrir unas puertas.





A FONDO

Vuelve a la habitación inicial y localiza otra abertura en la pared. Entra y sube por la rampa. Sigue avanzando y escalando por las paredes hasta llegar a unas trampas de flechas. Más adelante hay otra palanca: utilízala y entra por la puerta que abre.

Antes de saltar al agua acciona las palancas de la habitación hasta que se abra una puerta en la zona central del nivel. Bucea hasta una palanca. Después de accionarla se abrirá una puerta en la parte superior. Escala los distintos bloques de piedra hasta llegar a la puerta, vuelve al centro del nivel y continúa por la puerta de la izquierda.

El siguiente objetivo es ascender hasta la parte superior del nivel. Desde la plataforma que alcanzas se puede ver toda la estancia central del nivel. Observa que el edificio inclinado tiene uno de sus agujeros sin lava; por tanto, el objetivo es saltar hasta ese agujero.

Para lograrlo, salta por la diagonal de la losa con el símbolo dibujado. Durante el salto pulsa el botón de agarre para que Lara se estire y pueda alcanzar el agujero. Tras una larga caída llegarás a una piscina. Sal del agua y localiza un pasillo en la habitación. Abre la puerta con ayuda de la palanca y pasa al siguiente nivel.

THE HIVE

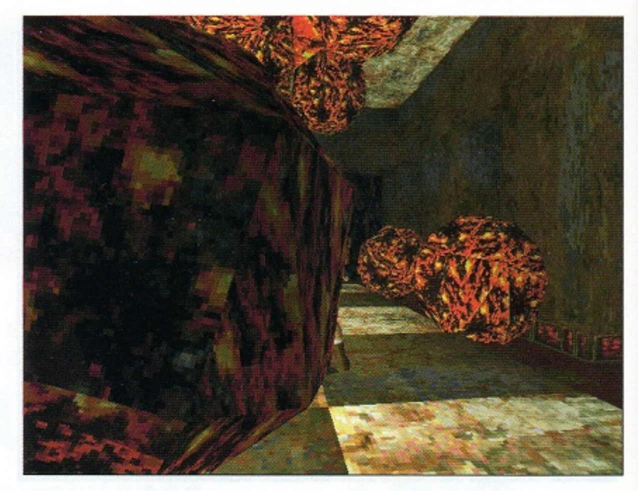
Avanza hasta llegar a una amplia estancia. Sube las escaleras y avanza evitando las piedras hasta llegar a las palancas del fondo de la habitación. Activa la palanca de la derecha y entra por la puerta que se abre al pie de las escaleras. Continúa con cuidado evitando las trampas de flechas y las cuchillas.

Cuando desemboques en la habitación llena de lava, realiza una serie de saltos por las rampas que la bordean hasta llegar a una de las zonas seguras. Elimina a los demonios que pululan por la zona antes de continuar.

Observa el río de lava y fíjate en el cubo de piedra que hay en medio; salta sobre él: se abrirá una puerta. Desde la plataforma inferior haz un salto en carrera para llegar hasta la puerta: hazlo rápido o la puerta se cerrará.

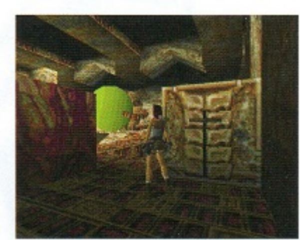
En la nueva zona déjate caer al suelo y luego ve hacia la derecha y sube por las escaleras. Desde el nivel más alto salta hacia la pared de la derecha y conseguirás subir.





Salta en carrera hasta el pilar de la zona derecha y sube por las escaleras. Elimina a un nuevo monstruo y déjate caer por el agujero. Baja por la rampa de la siguiente habitación y caerás a un lago. Explora la zona y llegarás hasta una puerta flanqueada por dos palancas; acciónalas y llegarás a una habitación con cuatro palancas. Elimina a los monstruos que guardan la zona y, tras recoger los objetos dispersos por la habitación, acciona las cuatro palancas.

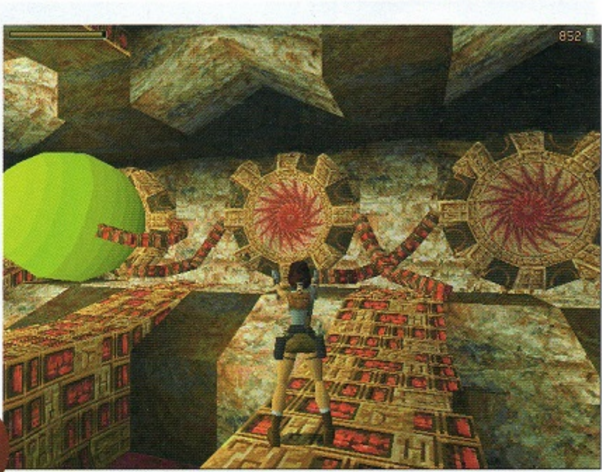
Pasa a la zona de la piscina y sumérgete. Tira de la palanca izquierda y sal por la trampilla que se abre. Encuentra una nueva palanca y sal por la puerta que permite abrir: te encuentras de nuevo en el lago anterior. Entra en la estructura central y asciende por ella. Al final llegarás a una habitación con un pedestal en el centro.

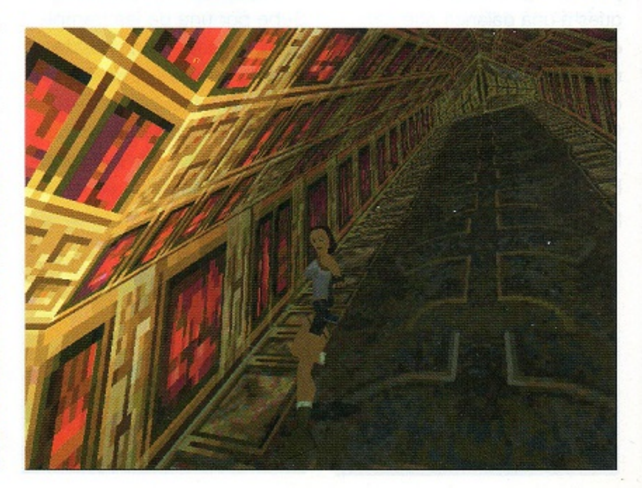


Elimina a todos los demonios que hay en la zona y regresa al pasillo para acceder a una habitación que antes permanecía cerrada.

En la siguiente habitación baja ambas palancas y continúa avanzando. Baja por la rampa y encontrarás una nueva palanca. Acciónala y corre todo lo que puedas para llegar a la puerta antes de que se cierre. Por último, deslízate por la rampa y salta al agua. Nada por el túnel submarino y Lara habrá terminado todos los negocios pendientes que tenía.

Á. L. Mozún







Cartas, *e-mails*, paquetes póstales con algunos regalitos para la redacción.... El cartero nos mira con mala cara debido a todo el trabajo que le damos por lo mucho que nos queréis. Seguid así, que nosotros nos mantendremos, como siempre, al pie del cañón.

E-MAILS VARIOS

¿Es recomendable instalar una tarjeta aceleradora 3D en un Pentium 200 con 16 Mb de RAM?

ARITZ CAMPO
(campo@alva.net)

Respuesta: Por supuesto que es recomendable, e incluso hoy en día obligado, cuando resulta que casi todos los juegos nuevos vienen preparados para las mismas. Te recomendamos cualquier 3Dfx.

Tengo el juego Oddworld: Abe's Oddysee y 32 *bits* de color, pero se ve muy oscuro. ¿Qué puedo hacer para aclararlo en pantalla?

JULIÁN VERA GONZÁLEZ
(jvg@apdo.com)

Respuesta: *Abe's Oddysee* es oscuro de por si, pero por lo que nos dices lo de los 32 *bits* de color de tu tarjeta no tiene nada que ver. Seguramente se deba al brillo y al contraste de tu monitor, con lo que la solución es bastante complicada: intenta retocar el brillo.

Soy un estudiante de informática que quisiera llegar a ser programador, así que me gustaría que me dierais algún consejo sobre qué puedo hacer para ir aprendiendo a programar jueguecillos y demás.

VICENTE GÓMEZ LLOMBART
(a1014308@alumail.uji.es)

Respuesta: La verdad es que hoy en día vivir de los videojuegos resulta bastante complicado. Ya pasaron los tiempos de Spectrum, en que un único programador se hacia el código, la música y los gráficos del juego. Por lo que nos dices, debes de estar en primero de carrera. Lo mejor es que te especialices en uno de estos campos y que leas mucho sobre el tema, teniendo en cuenta que hay libros bastante buenos. Un buen comienzo, por ejemplo, es el cursillo de "Cómo crear tus juegos" o el fascículo de Juegos 3D que publicamos todos los meses, aunque para seguirlo hay que tener bastantes conocimientos previos.

De todos modos, te advertimos de que en Informática no aprenderás a programar juegos sino diferentes lenguajes y aplicaciones, así como asignaturas bastante extrañas como "Ética de la Informática" (sobre todo en universidades privadas), que no te vale para nada pero que te fastidiará la nota.

Otra posibilidad es que te conectes a los grupos de noticias de Internet, donde recibirás bastante información de las páginas más adecuadas para iniciarte en este complejo mundillo. Una vez que ya tengas los conocimientos necesarios, dirígete a empresas españolas como Pyro Studios, Rebel Act, Dinamic, o Hammer.

CONECTANDO ORDENADORES

Me quiero comprar un ordenador nuevo. Estoy pensando en un Pentium II a 350 o 400 Mhz. ¿Vale la pena esperar unos meses a que baje de precio? Además, tengo un Pentium 133. Lo que no sé es si vale la pena venderlo (o por lo menos intentarlo); ¿me lo quedo y lo conecto con el nuevo?

JUÁN FLORÍA ASÍN
(ZARAGOZA)

Respuesta: La verdad es que con un Pentium 133 todavía te puedes esperar un poco, ya que bajarán de precio de aquí a Septiembre. Lo de conectarlo es interesante, sobre todo con algunas aplicaciones como 3D Studio 4.0 o con Windows NT, o bien para jugar en red. Por otro lado, si quieres venderlo, hazlo ya, ya que después te será más difícil deshacerte del equipo antiguo.

JUEGOS VARIOS

- ¿Cuándo saldrá el disco de expansión de *Starcraft*?
- ¿Cuando saldrá *Diablo II*? ¿Permitirá dos jugadores en un mismo ordenador al estilo de la versión de Playstation? ¿Estarán las voces dobladas a nuestro idioma?
- ¿Cuál es mejor: *Deathtrap Dungeon*, de Eidos, o *Die by the Sword*, de Interplay?
- ¿Habrá alguna nueva aventura gráfica de Larry?

JAVIER ÁLVAREZ ESPINOSA
(MADRID)

Respuesta: Respecto a lo del disco de expansión de *Starcraft*, acaban de anunciarlo en Estados Unidos con el nombre de *Brood Wars*, pero de España no se sabe nada. Para *Diablo II* deberás esperar a navidades, y lo de dos jugadores no lo sabemos. Es bastante mejor *Die by the Sword*. De Larry se supone que saldrá una nueva aventura, pero falta bastante.

SEGUID ASÍ...

A estas alturas ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es

MANGAMANIA

NEKO 40

Distribuidor: CAMALEÓN ED.

Tras haberle perdido la pista durante algún tiempo, la revista **Neko** regresa a las tiendas especializadas con sus secciones habituales (Noticias, Tankoubon, Moshi Moshi...), además de una serie





de muy interesantes reportajes. De entre todos ellos debemos destacar el dedicado al dibujante Shuko Murase, en cuyo estudio de animación se han creado *animes* de la categoría de *Vampire Hunter* y *Street Fighter II* (basados ambos en las máquinas recreativas de Capcom del mismo nombre), así como *Gundam V*, *Gundam F91*, o *Yoroiden Samurai Troopers*.

DETECTIVE CONAN

Distribuidor: PL. AGOSTINI

Planeta se sigue superando a la hora de ofrecernos títulos curiosos de este apasionante sector del cómic. En esta nueva colección de tomos podremos seguir las aventuras y desventuras del niño Conan Edogawa, que en realidad se trata de Sinichi Kudo, un joven detective vuelto a la infancia por una poderosa droga experimental.

Su misión a través de la historia, en la que abundan las referencias a la literatura del género, especialmente a la Arthur Conan Doyle, será recuperar su cuerpo, a la vez que resuelve los más intrincados casos. Este *manga* del autor Gosho Aoyama se nos antoja muy interesante, tanto por la calidad del dibujo como por la de la desarrollada historia.





EL-HAZARD

Distribuidor: ANIME PIONEER

La compañía Manga Films, dentro de su sello Anime Pioneer, nos ofrece en esta ocasión una de las series más aclamadas de los últimos tiempos en tierras japonesas.

Se trata de la fascinante **El-Hazard**, una aventura que mezcla las más curiosas ciudades futuristas con elementos típicos de los juegos de rol y los héroes medievales.

Es una serie que nos va a llegar en tres cintas en las que encontraremos los siete diferentes capítulos que integran la totalidad de la saga. Lo cierto es que se nos antoja un poco breve, pero está muy bien desarrollada y posee el tempo más adecuado a su historia.

La acción comienza al lado de un típico instituto japonés (en el que tantos *mangas* han sido ambientados hasta la fecha) de nuestros días donde se encuentran unas ruinas milenarias. Makoto, el protagonista de la serie, al acercarse a ellas se verá teletransportado hasta el mundo fantástico de El-Hazard donde correrá interminables aventuras. Como puedes ver, se trata de la típica historia de aventuras, pero su tratamiento es en todo momento correcto y gustará a los amantes del género.

CABALLEROS DEL ZODIACO

Distribuidor: ANIME VÍDEO

Aunque hace ya mucho tiempo que os comentamos en estas páginas la primera entrega de las entretenidas películas de **Los Caballeros del Zodiaco**, los señores de Anime Vídeo no se habían decidido hasta ahora a sacar el resto, a pesar de que éramos muchos los que esperábamos con ansia las siguientes entregas. Han llegado hasta nuestras manos, por fin, tres diferentes títulos: *La Leyenda de la Manzana de Oro*, *La Batalla de los Dioses* y *El Guerrero de Armageddom*. Todas ellas siguen el mismo esquema que ya hiciera famosa a la serie en su día: al comienzo una corta introducción a la historia y el restante setenta por ciento de la cinta dedicado a los combates de Seiya y sus amigos, que se enfrentan a los seres más malvados del universo. No es muy original pero, desde luego, es un sistema que todavía sigue funcionando.

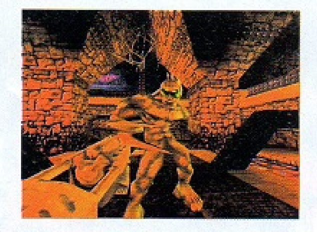


Se trata de unas cintas muy recomendables, especialmente para los seguidores de este tipo de dibujo animado. La única pena es que, como se ha tomado como base la versión francesa de esta serie, se encuentran bastante censuradas algunas de sus partes. Aún así, merece la pena echarles un vistazo, aunque no se trate de la versión original.



PRÓXIMO MES

A última hora nos ha llegado a la redacción un excelente juego que tendrá cabida en nuestra revista del mes que viene. Se trata de **Unreal**, un excelente arcade tridimensional que sigue la estela de los grandes del género, como *Quake II*. Lo mejor, sin duda, son los brillantes gráficos, que admiten la utilización de tarjetas tridimensionales.





DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. 91 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. 91 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. 91 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. 91 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. 91 3083446

INFOGRAMES IBÉRICA
C/ Zurbano 73, 4ºInt
28010 Madrid
Tfno. 91 4426263

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. 91 3592992

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. 91 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. 91 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. 91 6315000

UBI SOFT
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. 93 5441500

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. 91 5781367

PC-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

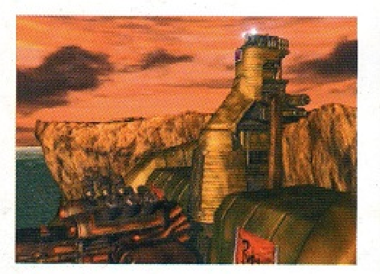
F-15

La demo jugable del programa F-15, de la compañía veterana en simuladores de vuelo Jane's, te permite ver una de sus misiones, aparte de su logrado entorno gráfico. Si posees una aceleradora 3D, el título gana bastantes enteros. Además, te ofrecemos un *trailer* de presentación para que vayas abriendo el apetito.









FINAL FANTASY VII

En este vídeo podrás gozar, acompañado de su genial banda sonora, de algunas de las mejores animaciones de esta excepcional conversión del mejor juego de la consola Sony Playstation.



K.K.N.D. 2: KROSSFIRE

Esta demo jugable te permite ver uno de los muchos niveles de esta continuación del divertido programa de estrategia en tiempo real de los chicos australianos del sello Melbourne House.

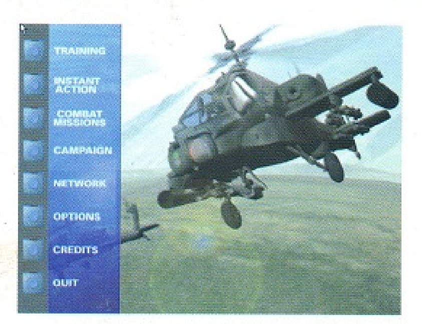


PANZER COMMANDER

Si te gustan los tanques, el último juego de SSI te encantará. Aprovechando el potencial de las aceleradoras 3D, es uno de los mejores en su género. Disfruta de la demo jugable y de un vídeo.

ADEMÁS...

- HEART OF DARKNESS
- REDN. RAMPAGE RIDES AGAIN
- BEAST WARS
- SALVAPANTALLAS GEX 3D
- XENOCRACY
- EGIPTO 1156 A.C.
- ARMOR COMMAND
- QUEEN THE EYE
- PLANE CRAZY



TEAM APACHE

En el CD de este mes te ofrecemos en exclusiva la interesante demo de este excepcional simulador de helicópteros de Mindscape. En ella tienes la posibilidad de disfrutar de una de las misiones que componen el programa final. Si además posees una tarjeta aceleradora de las tres dimensiones, quedarás francamente asombrado por sus logrados efectos gráficos. Por si fuera poco, añadimos un emocionante *trailer* de presentación con el que te podrás hacer una idea del conjunto: verás algunas de sus fases más avanzadas.



